N°15 - SCENARS : L5A · GUILDES · CTHULHU · BLOODLUST · AL QADIM

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°15 35 F



EXCLUSIF 7th Sea

Le système de jeu passé à la loupe

LA TRICHE

Jusqu'où irez-vous ?

INDISCRETIONS

10 QUESTIONS À NE PAS POSER

CONFIDENCES

LES EDITEURS ET LEURS PROCHAINS JEUX

GAGNEZ

DES DELTA GREEN AVEC DESCARTES EDITEUR

Mai/juin 1999 - Bimestriel - 35 Francs

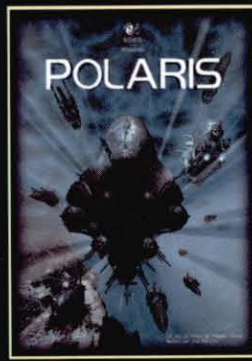
M 6485 - 15 - 35,00 F - RD

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP - Italie 9800 L - Euro 5,35

Découvrez Mythes et Légendes
le nouveau supplément
POLARIS

Déjà parus

• **La Carte des Fonds Marins** (Poster d'1,20 m de large).
• **Le Guide des Profondeurs** (141 cités décrites, leur système politique, les alliances, la composition de leur flotte...).
• **Pirates** (toutes les confréries, les lois du milieu, les secrets du Pacifique...).
• **Dossiers Confidentiels** (scénario et secrets sur les confréries pirates, supplément réservé au MJ).
• **Équinoxe** (tout sur la Cité Neutre, de ses souks aux Veilleurs et au Culte du Trident plus une introduction à une campagne qui vous fera découvrir le monde des profondeurs et ses intrigues).
• **Kit de Survie** (du matos, tout plein de matos).
• **Gaïa** (une campagne qui vous entraînera à la surface).
• **Écran 2e édition** (il regroupe les tableaux indispensables au maître de jeu, ainsi que 3 nouveaux scénarios)
• **Hégémonie** (description de la puissance la plus importante du monde de *Polaris*, ainsi que le deuxième volet de la campagne d'Équinoxe).
• **Surface** (hostile, dangereuse, un supplément pour vous permettre d'évoluer sur la terre ferme, qui vous dévoilera de mystérieuses cités, de nouvelles créatures, des complots de grandes puissances...).
• **Mythes et légendes des profondeurs** (4 scénarios fondés sur des légendes des fonds marins, frissons garantis pour vos joueurs qui devront affronter l'irrationnel et leurs plus profondes terreurs).





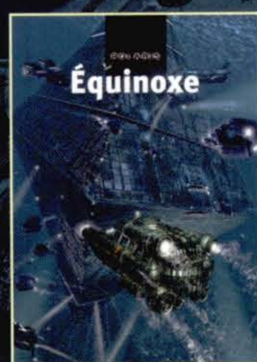
À paraître

• **Encyclopédie océanographique** (plus de 100 nouvelles espèces animales et végétales répertoriées par les savants d'Équinoxe).

Mai 99

• **Volcania** (description complète d'une cité sous-marine, mode de fonctionnement, organisation, production, idées de scénarios, le meilleur moyen de gérer *Polaris* au quotidien).

Mai/juin 99

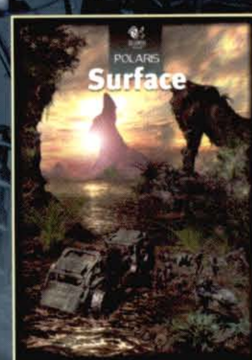




Romans

• **Les Foudres de l'abîme** (La Directive Exeter/Opération Nemrod/Les Soldats du Crépuscule, un cycle en trois romans de Philippe Tessier).
• **Rédemption** (dernier roman de Philippe Tessier qui vous entraînera dans l'univers de la piraterie).



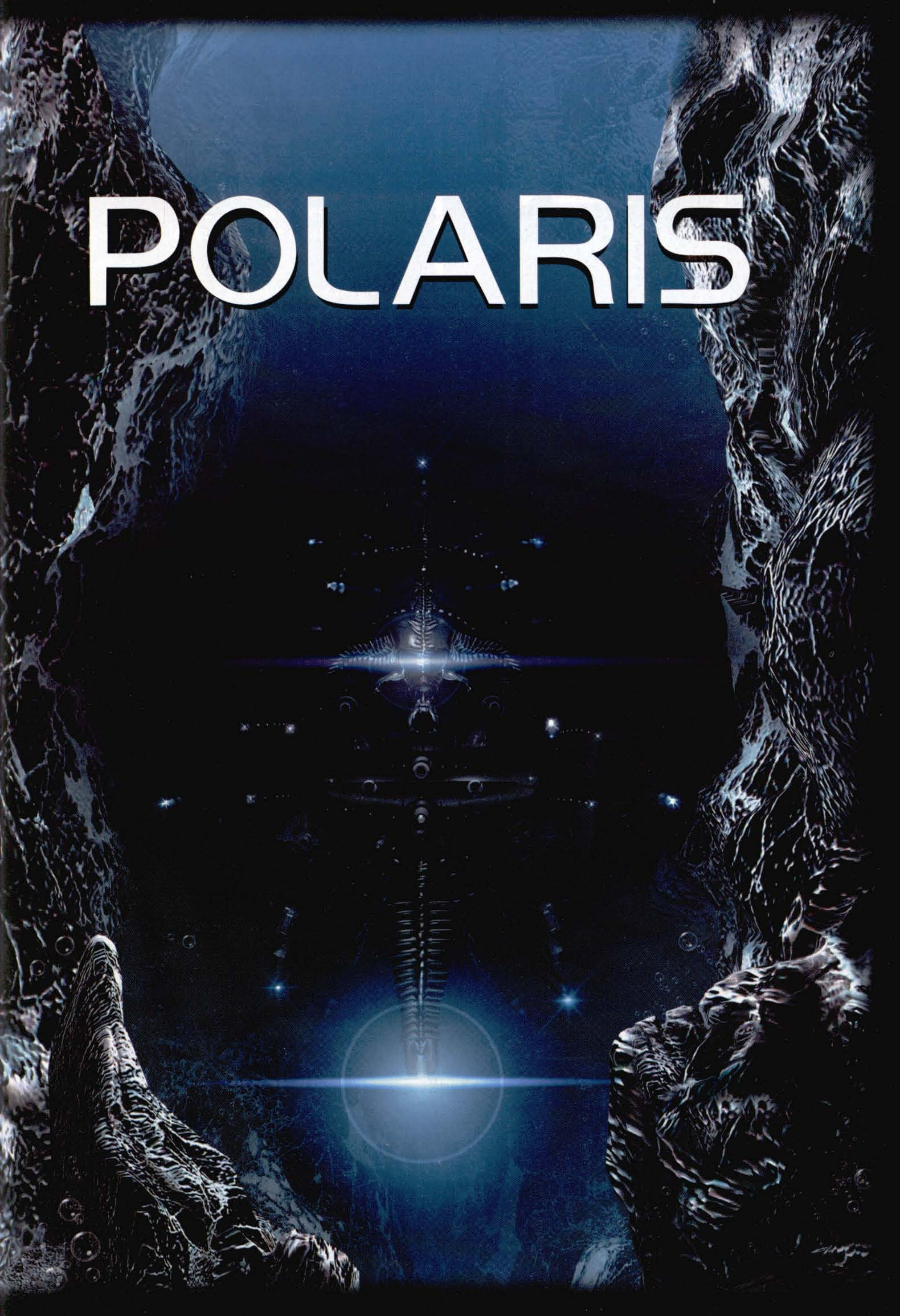


Polaris sur le web

• **Sites web :**
www.multimania.com/fmenneteau/polaris.htm
www.multimania.com/maierste/
www.multimania.com/nlejeune/
perso.club-internet.fr/leynadie/polaris/polframe.html
www.chez.com/trident/
home.worldcom.ch/monnard/polaripr.html

• **Mailing list :** majordomo@eurenet.com en indiquant "subscribe polaris"




POLARIS

15 Mai juin 1999

backstab
le magazine des jeux de rôles

News du monde et d'ailleurs

Magazine

Critiques

Dossier

Mais encore

Aide de jeu

Scénarios
Spécial Désert

Concours

TOP 10 de la rédaction

On laisse tomber le bizness pendant quelques mois et on se permet de donner notre avis sur les jeux de rôles en vente sur le marché. C'est pas fait pour que vous suiviez à la lettre nos avis, mais simplement pour savoir à quoi jouent (ou aimeraient jouer) les rédacteurs de Backstab. Amusez-vous bien !

de Bayushi Geoffrey

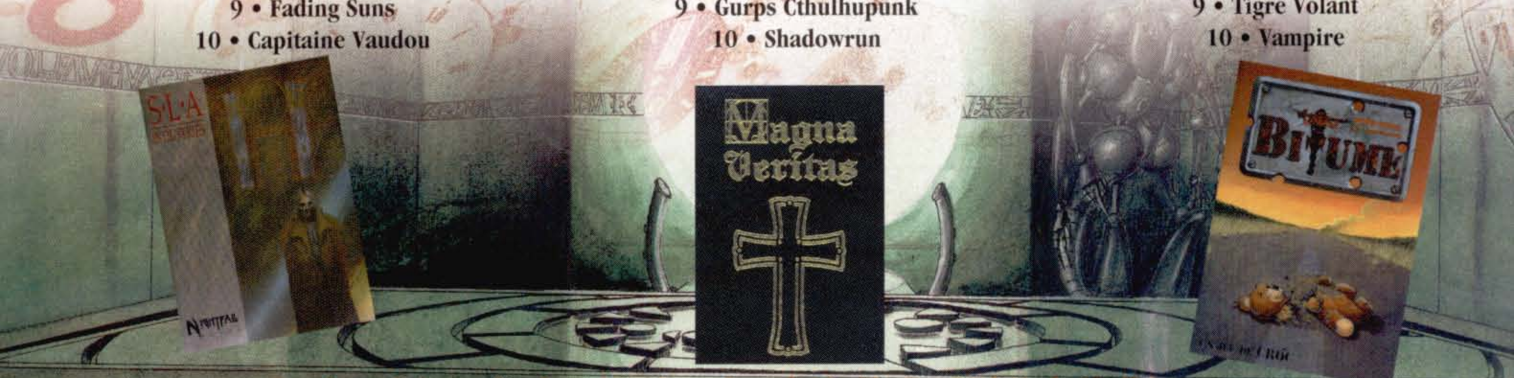
1 • SLA Industries
2 • Kult
3 • L5A
4 • Blue Planet
5 • Cyberpunk
6 • Conspiracy X
7 • Runequest
8 • Polaris
9 • Fading Suns
10 • Capitaine Vaudou

de 7.7

1 • INS/MV
2 • Heavy Metal
3 • L5A
4 • tout Cthulhu par Pagan
5 • Castle Falkenstein
6 • Scales
7 • Noir
8 • Gurps Time-travel
9 • Gurps Cthulhupunk
10 • Shadowrun

de Timbre poste

1 • Bitume
2 • Appel de Cthulhu
3 • INS/MV
4 • Bloodlust
5 • Animonde
6 • Shadowrun
7 • Warhammer
8 • Cyberpunk
9 • Tigre Volant
10 • Vampire



DEMONWORLD

Voici la liste des magasins partenaires dans lesquels vous pourrez participer aux sélections du Championnat de France de Demonworld.
Rendez-vous sur place pour trouver des partenaires et consulter les tableaux de résultats.

• JEUX ET STRATEGIE :
5, Rue Aristide Briand - 10000 - TROYES
03-25-73-51-86

• ROLE GAMES :
32, Rue Barbaroux - 13001 - MARSEILLE
04-91-42-10-29

• HORIZON FANTASTIQUE :
22, Rue Froide -14000 - CAEN
02-31-85-22-21

• LE PION MAGIQUE :
151, Rue St Pierre -14300 - CAEN
02-31-85-17-77

• LE DRAGONAUTE :
72, Rue Monge - 21000 - DIJON
03-80-53-12-28

• LE VALET DE COEUR :
13, Rue Franklin Roosevelt - 27000 - EVREUX - 02-32-31-04-41

• JEUX DESCARTES :
162, Rue Ste Catherine - 33000 - BORDEAUX - 05-56-44-26-03

• EXCALIBUR :
7 Bis, Rue de l'Ancien Courrier - 34000 - MONTPELLIER - 04-67-60-81-33

• LE FORUM DES AIGLES :
25, Rue du Pila-Saint-Gely - 34000 - MONTPELLIER - 04-67-60-89-43

• MYTHES ET LEGENDES :
22, Rue du Capitaine Deyfus - 35000 - RENNES - 02-99-79-32-76

• SORTILEGES :
7, Rue des 3 Croissants - 44000 - NANTES
02-40-12-14-99

•LE TEMPLE DU JEU :
8, Rue de l'Héronnière -
44000 - NANTES - 02-51-84-05-05

• SAPROPHYTE :
1, Rue Gobet Boisselle -
51000 - CHALONS en CHAMPAGNE
03-26-64-33-05

• DOMINO
26 Rue de l'étape - 51100 - REIMS
03-26-47-79-91

• LA MAISON D'ELENDIL :
10, Rue de la Monnaie - 54000 - NANCY
03-83-32-25-06

• LA CAVERNE DU GOBELIN :
18, Bis Bd Maginot - 57000 - METZ
03-87-18-42-07

• EST LOISIRS - EXCALIBUR :
1, Avenue Ney - 57000 - METZ
03-87-74-95-58

• ROCAMBOLE :
36, Rue de la Clef - 59800 - LILLE
03-20-55-67-01

• LEGENDES :
42, Rue Durutte - 59500 - DOUAI
03-27-97-31-51

• AU PETIT TROLL :
11, Rue du Boué
64000 - PAU - 05-59-27-05-51

• PHILIBERT :
12, Rue de la Grange - 67000 - STRASBOURG - 03-88-32-65-35

• JEUX DESCARTES :
13, Rue des Remparts d'Ainay - 69002 - LYON - 04-78-37-75-94

• LA BOITE A JEUX :
66, Rue Nationale - 72000 - LE MANS
02-43-43-80-54

• JEUX DESCARTES :
6, Rue Meissonier - 75017 - PARIS
01-42-27-50-09

• STAR PLAYER :
32, Rue Dante - 75005 - PARIS
01-44-07-39-64

• LE DEMON DU JEU :
14, Rue Edouard Larue - 76600
LE HAVRE - 02-35-41-71-91

• CAMISOLE :
90, Rue Jeanne d'Arc - 76000 - ROUEN
02-35-70-13-06

• CELLULES GRISES
5, Rue Guy Baudoin - 77000 - MELUN
01-64-09-21-36

• CAMISOLE :
8, Rue Montbauron - 78000 - VERSAILLES
01-39-20-97-46

• LA VOUIVRE :
56, Rue Bonneterie - 84000 - AVIGNON
04-90-85-33-57

• CELLULES GRISES EVRY :
Centre Commercial Evry II - 2, Place de l'Agora - 91000 - EVRY - 01-64-97-81-74

• TEMPS X :
4, Grand Rue - 91260 - JUVISY /ORGE
01-69-05-07-07

• L'ECLECTIQUE :
93, Avenue du Bac - Galerie St Hilaire
94210 - LA VARENNE St Hilaire
01-42-83-52-23

BZZ !



CRÔA

LE JEU DE SAUTE-GRENOUILLE !



Crôa est un jeu convivial et drôle qui vous plongera dans l'univers des grenouilles. Avec votre reine et ses deux servantes bondissez à la découverte des secrets de votre territoire, à la recherche de mâles pour vous reproduire et de moustiques pour vous déployer plus rapidement.
Pour gagner, vous devrez prendre le contrôle de l'étang en éliminant les reines concurrentes afin d'asseoir la suprématie de votre colonie.
Mais saurez-vous éviter les nombreux dangers qui vous guettent, des brochets dissimulés sous les nénuphars aux grenouilles adverses...

Jeu de cartes édité par
Halloween Concept
7 rue de Paradis, 75010 Paris
halloween.lotus@wanadoo.fr

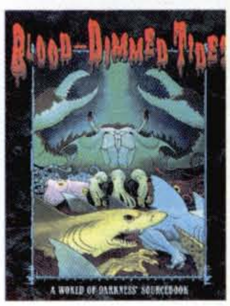
Halloween Concept

édito

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

On arrête tout. Tout de suite !

On peut tout tester, tout critiquer, tout lire même. Mais il y a des jours où trop c'est trop. Et ce pluvieux lundi du mois de mars en est un. Je viens de recevoir les dernières nouveautés White Wolf. En vrac, je sors de la boîte des extensions pour *Trinity*, des suppléments *Vampire*, etc. Mon regard est attiré par un truc vaguement bleu et très certainement moche : ça s'appelle *Blood-Dimmed Tides.* Et la couverture est d'une laideur à faire peur. Bon, des trucs laids, on en a tous vus. Mais une couverture qui comporte plus de quatre mollusques ou crustacés, ça, ils ne nous l'avaient jamais fait. Je ne sais pas ce que contient cette sublime extension et je m'en fous. Jamais, tant que je serais rédacteur en chef, ne sera critiqué dans ces colonnes un produit dont la couverture arborera plus de quatre mollusques ou crustacés. En cette fin de XX[e] siècle, je pense que c'est la moindre des choses. Non ?



CROC



Les gagnants du concours Adipocère

Réponses :

1- Tous français
2- Protonburst
3- Matutina Noctem.

Gagnants :

Frédéric Abou (Toulouse), Emmanuel Bliard (Montreuil), Gilles Canone (Larmor Plage), Bernard Capet (La Garenne Colombes), Marc Chabant (La Celle St Cloud), Dominique Chadli (Paris), Jean Chauvau (Dijon), Stéphane Cornuault (Boulogne sur Mer), François Debœuf (Torrigny), Philippe Debon (Chambery), Nicolas Dienis (Lille), Arianne Faugere (Cayenne - Guyane), Benoît Giret (Ponchon), Jean-François Herbaut (Beaumetz), Dominique Hertzog (Strasbourg), Olivier Huet (Créteil), Franck Kerfantan (Rennes), François Kieffer (Bamako - Mali), Mélanie Kok (Orléans), Christophe Lebrun (Lyon), Vladimir Lehec (St Thibaud), Jean-Baptiste Loiseau (Mer), Sébastien Mathieu (Paris), Sébastien Mollier (Jougne), Audrey Peron (Arras), Didier Puech (Marsillargues), Olivier Sartor (Rennes), Sophia Turquie (Colombes), Romain Vetillard (Luxembourg), Alain Villeneuve (Milan - Italie).



Visuel de couverture aimablement fourni par AEG.
Image © Terese Nielson

Rédaction
Backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : CROC
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Benoît Attinost, Clémentine Bagieu, David Benoît, Julien Blondel, Pierre Bordenave, Thomas Brionne, Benoît Clerc, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Vincent Delage, Johan Gauthier, Thierry Lebourg, Timbre Poste, Geoffrey Picard, Bernard Rastoin, Patrick Renault, Philippe Tessier, Gwenaël Tranvouez, Léonidas Vespérini, Pierre-Alexandre Vigor, Zlika, Alexandre Znyk, CROC, CROC et CROC.

Illustrations : Stéphane Beau, Greg Cervall, Régis Donsironi, Laurent Cagniat, Pierre Courtial et Vincent Lamassonne.

Production
Backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Stéphanie Still
Maquette : V. Baudoin, P. Bordenave (Halloween Concept)
Fabrication : Jérôme Forneris
Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Modules / *Classified*
Directeur marketing/commercial : Jérôme Forneris
Chef de publicité : Xavier Priem
Chef de publicité : Rachel Sebban
Relations extérieures : Michaël Croitoriu
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

Backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF



news

C'est ce qu'on appelle un inquisiteur avec des arguments (Figurine chez Rackham à voir p13)

Un nouveau mag'

AEG vient de confirmer la mise en chantier d'un magazine trimestriel. Bien que son titre soit encore incertain, son contenu l'est moins. Au programme des festivités, des aides de jeu et des scénarios pour les jeux AEG (*L5R*, *7e Sea, etc.*), Pinnacle (*Deadlands*, *Brave New World*, etc.) et Last Unicorn Games (*Star Trek the Next Generation*, *Dune, etc.*).

Scoops en stock

toutes les news et les nouveautés



Zoon
Le jeu de cartes qui va faire mal

Voilà un truc vraiment bien. Les Zoons arrivent en hordes et ils vont tout casser. Ce sont des animaux mutants et marrants qui se déchirent pour capturer le plus précieux trésor adverse : sa Relique. Le jeu se présente sous la forme de deux starters de 32 cartes contenant chacun deux armées. Chaque armée est composée de Zoons de la même race : il y a des singes, de phacochères ou encore des rhinocéros. Elles ont chacune leurs forces et faiblesses déterminées par les caractéristiques de leurs membres. Les cartes sont superbes et très pratiques à utiliser. Ce jeu est surprenant ; on s'y laisse prendre car les parties sont rapides et captivantes, riches de milliers de possibilités. De plus, d'autres tribus de Zoons suivront régulièrement les premières. Essayez ce jeu à tout prix, vous ne le regretterez pas.



Il en veut encore le monsieur ?

En arrêtant la gamme *Thoan*, Jeux Descartes avait laissé les joueurs sur leur faim. Le mal est désormais réparé. L'association Elfe Noir s'est en effet lancée dans la publication amateur. Leur premier titre n'est autre que *La chute d'Arwoor*, la suite tant attendue de la campagne *Arwoor*. Au menu des 108 pages du manuel : la campagne bien sûr, mais aussi de longs articles décrivant le Monde à Étages à l'issu de l'assaut du Palais, cinq nouveaux archétypes et une interview de Philip José Farmer. Pour vous procurer ce supplément, envoyez un chèque de 68 F à Cyril Pasteau, 2 bis avenue de la Faisanderie, 78400 Chatou.



Rumeurs, information...

Rassemblez une vingtaine d'éditeurs américains dans une pièce de la taille d'un terrain de hand-ball, laissez mijoter pendant trois jours, secouez un peu, récoltez :

- Atlas Games serait en négociation pour réaliser une série télévisée sur le jeu de rôles *Over The Edge* (*Conspirations* en français) et un film sur le jeu de plateau *Cults Across America* (vrai).
- Cheapass Games aurait vendu le concept de son jeu *Button Men* à Wizards of the Coast pour en faire une version *Pokémon* (vrai).
- Decipher prépare un jeu de cartes pour les petits baptisé *Young Jedi*. Il sortirait à peu près en même temps que l'extension *Episode I* pour *Star Wars CCG* (vrai).
- Decipher aurait récupéré la licence *Star Wars RPG* et préparerait un jeu de rôles sur la première trilogie qui sera sur les écrans en mai prochain aux États-Unis (possible quoique douteux).
- Fasa sortirait un jeu de rôles *Mechwarrior 3* en août prochain (vrai).
- Fasa envisagerait de réaliser un jeu de rôles sur *Crimson Skies* et un autre sur *Vor : The Maelstrom* (possible à condition que les ventes du jeu de plateau et du jeu de combat avec figurines soient à la hauteur).
- Fasa garderait sous le coude *Earthdawn* au cas où Microsoft souhaiterait en faire un jeu vidéo (vrai).
- La 3e édition d'*AD&D* serait prévue pour août 2000 (possible).
- La traduction de *Conspiracy X* est finalement prévue pour juin 1999. C'est Multisim qui s'y colle (vrai).
- Lezéditions du Yeti, l'éditeur du jeu de cartes *Tombeurs*, aurait racheté 49 % de West End Games (vrai).
- Microsoft qui, rappelons-le, a racheté Fasa Interactive, envisagerait de faire un jeu vidéo sur *Shadowrun* pour l'an 2000 (vrai).
- Microsoft aurait mis en chantier les jeux vidéo *Mechwarrior 4* et *Mechcommander 2* (vrai).
- Un nouvel éditeur français préparerait la traduction de *Fading Suns*. Date de sortie encore inconnue (vrai).
- Wizards of the Coast aurait failli être racheté par Hasbro (complètement faux, dixit Peter Adkinson).

Aberrant

Ça c'est du titre ! Ça promet un super jeu qui tue la mort... au moins aussi bien que *Trinity*, c'est pas peu dire ! "L'événement jeu de rôles de l'été", rien que ça. Ils y vont White Wolf pour un jeu où on incarne des super-héros qui volent, déplacent des îles et marchent sur le soleil. Alors, ça vous tente de vous la jouer Silver Surfer ? Moi non.

Ils s'excitent

1999 s'annonce d'ores et déjà comme un grand cru chez Jeux Descartes. Après la traduction des premiers manuels consacrés au monde de Greyhawk (*Player's Guide to Greyhawk*, *Return to the Tomb of Horrors* et probablement *The Adventures Begins*), l'éditeur français nous promet la troisième édition de *Shadowrun* pour la fin de l'année. Chapeau bas !

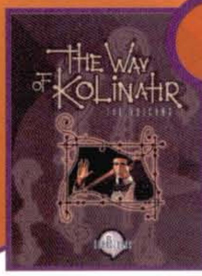
news

On se réveille !



Après plusieurs mois de torpeur, coup sur coup, deux nouveaux suppléments *Star Trek* :

Concis, très bien écrit, *The Way of Kolinahr* fait le tour des Vulcains, race fondamentale de l'univers *Star Trek*. Le sourcebook nous révèle presque tout sur les petits frères de Spock (caractéristiques physiologiques, histoire, culture, organisation sociale, planète, etc.). La technologie, les capacités psioniques sont aussi de la partie (nouveaux pouvoirs à l'appui).



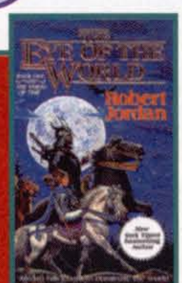
The First Line se penche sur les services de renseignements de Starfleet. Moins passionnant, il n'en demeure pas moins de très bonne qualité et propose une véritable alternative aux aventures traditionnelles d'explorations spatiales. Le supplément, très pointu, permet en effet de créer des agents secrets de Starfleet Intelligence. Ces derniers seront chargés de collecter un maximum de renseignements sur les ennemis traditionnels de la Fédération (Cardassiens et Romuliens en particulier), voire de les infiltrer. Le contre-espionnage n'est pas non plus oublié. Du bon boulot, indéniablement.

Ça va fritter

J'étais tranquillement assis dans le restaurant de Chong, quand quatre mecs lui sont tombés dessus pour lui réclamer du blé. Moi qui avais juré de ne plus jamais me battre... Ils n'avaient qu'à pas agresser sa fille ! Salto, coup de tête balayette, flip-flap, retourné sauté, enchaînement au poing, balayage et ciseau, rien de tel pour se mettre en appétit. Je suis un inconditionnel des nouilles de Chun-Li ! Quant à *Feng Shui RPG*, c'est ma bible depuis que je suis tout petit. C'est pas tous les jours qu'on peut se la jouer karaté cop, abomination, justicier masqué, sorcier, vieux maître ou cyborg. On se refait pas. Tout ça pour dire qu'après une longue interruption des programmes, le jeu créé par Robin D. Laws va reprendre du service chez Atlas Games. La réédition de *Feng Shui RPG* est prévue pour août 1999. Une masse de suppléments suivra.



La roue tourne...



Après avoir nourri quelques sept mille pages et avoir été vendue à plus de huit millions d'exemplaires outre-Atlantique, *La Roue du Temps*, la saga de *fantasy* n° 1 aux États-Unis, est sur le point de devenir tour à tour un jeu de cartes à jouer et à collectionner (octobre 1999) et un jeu de rôles (printemps 2000). À en croire le P.D-G. de Precedence, l'éditeur de *Babylon 5 CCG* et d'*Immortal RPG*, la gamme développée autour de l'œuvre de Robert Jordan devrait défier la chronique. Le JCC sera, je cite, " la première alternative sérieuse à *Magic* ". Pour appuyer ses propos, il annonce l'embauche d'anciens créatifs de chez TSR (Jim Ward, Douglas Niles et Steve Winter) et nous promet des illustrateurs de premier ordre (Larry Elmore, etc.). Même si on peut émettre certains doutes quant au JCC, la richesse de l'univers développé par Robert Jordan nous promet à elle seule un excellent jeu de rôles. En attendant d'en savoir plus, je ne saurais trop vous conseiller de vous plonger dans la lecture du cycle *La Roue du Temps* publié en français par Pocket. Ah, j'ai failli oublier, Precedence prévoit un kit d'initiation au jeu de rôles *La Roue du Temps* pour décembre 99.

Games Workshop a de la suite dans les idées

Le calendrier des prochaines parutions de nos amis du zobby est confidentiel. Pas de dates ni de titres certains. Heureusement, l'un de nos rédacteurs formé aux techniques d'infiltration par les assassins Callidus a réussi à arracher à l'Inquisitorium quelques info. Les trois prochains codex pour *W40K III* seront consacrés aux Dark Angels, aux Eldars et aux Orks. Il va falloir compter deux mois d'intervalle entre chaque sortie. Pour la Garde Impériale, rien ne sortira avant Noël. Quant aux Space Wolves, leurs fans barbus et rouquins devront se contenter des info publiées dans *White Dwarf* pour construire leur armée. Coté *Warhammer Battle*, les morts vivants devraient revenir à la vie une nouvelle fois. Une version remaniée de la liste d'armée devrait paraître prochainement. Elle serait plus mûre et reprendrait le genre d'idée d'armée à thème déjà développé pour le Chaos. Mon sang se glace déjà de curiosité et de plaisir.

Polaris

Bienvenue à Volcania !

Le nouveau cauchemar des joueurs de *Polaris* a enfin un nom : Volcania. Perdue dans les ténèbres de la Fosse de Vulcain, cette cité indépendante sert de refuge à la plus invraisemblable concentration de truands, d'espions, de trafiquants, d'assassins, de diplomates, de savants fous, de nobles, de prêtres... Et d'aventures ! Idéale pour commencer de nouvelles campagnes dans l'univers de *Polaris*, Volcania offre, au détour de ses ruelles, une incroyable variété d'intrigues et de rencontres. Loin des tumultes d'*Équinoxe* et des dangers de la surface, *Volcania* arrive à point nommé pour ouvrir de nouvelles pistes aux MJ et permettre aux personnages de se frotter à l'ambiance confinée et sournoise d'une station sous-marine parfaitement autonome.

Et un bestiaire pour la deuze, un !

Enfin un recueil de créatures pour agrémenter vos parties d'un peu de changement. Entièrement illustré par Joël Mouclier et réalisé par quatre océanologues de renom, l'*Encyclopédie Océanographique* propose non seulement des créatures et leurs carac. en amuse-gueules pour vos joueurs mais également des idées de scénar, des nouvelles, des utilisations pratiques allant des méduses éclairantes aux poisons les plus vicieux.

Dernière minute...

Même si personne ne veut vous le dire, il manque un plan dans le dernier scénario de *Mythes et Légendes des profondeurs*. Erreur rattrapée par l'éditeur qui promet qu'au moment où je vous parle ledit plan sera livré dans toutes les bonnes boutiques où vous vous êtes précipités pour acheter le supplément. Si malgré tout ces efforts vous ne parvenez pas à récupérer ce fameux plan, vous pouvez toujours écrire à Halloween Concept, 7 rue de Paradis, 75010 pour qu'ils vous l'envoient.



Couillus, les p'tits gars !



Alors que tout le monde se lamente de l'état actuel du marché du JdR, une bande de fous furieux monte sa boîte et crée son jeu.
O.K., les mauvaises langues pourront dire que le background est un peu léger, la maquette aérienne et le dessin de couv' gravement pompé d'une BD connue. Mais d'un autre côté, moi je dirais on s'en fout (après tout, j'ai pas d'actions chez Glénat). Moi tout ce que je vois, c'est un univers qui donne envie de s'y aventurer et un (trop) bref historique religieux qui sent bon le souffre et la guerre sainte. Et même si le produit final fait un peu amateur, il s'agit quand même du travail de types suffisamment courageux et passionnés pour vouloir décrire en quelques deux cents pages le monde qui les fait rêver. Et rien que ça, moi je dis que ça vaut la peine que vous alliez taper 200 balles à mémé.

Talsorian Games n'est pas mort !



Pour preuve, la présence de Mike Pondsmith au rang des exposants de la GAMA, l'une des plus importantes conventions professionnelles du milieu. Galvanisé par l'ambiance de Las Vegas, Monsieur Talsorian s'est mis à table. Selon lui, la longue année sabbatique qu'il s'était donnée touche à sa fin. 1999 marque le grand retour de l'éditeur californien. Au calendrier des parutions, il annonce la sortie de *Dragonball Z RPG* avant l'été, suivie de peu par des règles de *Castle Falkenstein* en grandeur nature et la troisième édition de *Cyberpunk* en septembre 99 (pince-moi, je rêve). Bien que le boss nous ait montré une version finale de *Dragonball Z RPG* dans un classeur, nous n'avons rien vu de concret sur *Cyberpunk V3*. Nous avons dû nous contenter d'une longue discussion. Jetez-vous sur la news intitulée *Do you want to know more ?* pour en savoir plus.



Dana Bayushi et Croc Mulder

Histoire de réconcilier Croc et Bayushi Geoffrey, Eden Studios vient de s'arranger avec Steve Jackson Games pour publier un *Gurps Conspiracy X*. En attendant que la date de sortie soit officielle, une chose est sûre : notre rédac' chef vénéré et notre spécialiste de la théorie des conspirations vont enfin pouvoir jouer ensemble. Pour le meilleur et pour le pire... Rassurez-vous, on vous mettra au parfum dès que le choc des titans aura débuté.

Le système de jeu

Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour vous chers lecteurs ! Non content d'avoir été les premiers à parler de *7th Sea* (cf. Backstab 13), nous nous sommes démenés pour tester en avant-première le système de ce nouveau jeu de rôles signé AEG. Une constatation : la mécanique de *7th Sea* a beau ressembler énormément à celle de *L5R*, son esprit est diamétralement opposé. Là où les combats de *L5R* sont mortels, ceux de *7th Sea* sont très hollywoodiens. Oubliez donc les duels au sabre à la Kurosawa et préparez-vous à de mémorables bagarres d'auberge, à des courses/poursuites haletantes sans oublier les traditionnelles scènes d'abordage.



Les bases

La mécanique : un personnage est défini par cinq traits (Muscles, Finesse, Volonté, Astuce et Panache) et une multitude de compétences (jeu de jambe, attaque à l'épée, etc.). À chaque fois qu'un joueur souhaite réaliser une action, le MJ fixe un niveau de difficulté et détermine le trait et la compétence concernés. Le joueur lance alors [trait + compétence] dés à dix faces, en garde [trait] et les additionne. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté fixé par le MJ, l'action est réussie. *Exemple : Louis (Finesse 3, attaque à l'épée 3) se bat à l'épée contre Villanova. Pour toucher son adversaire, il doit faire 20. Il lance donc 6D10, en garde 3 et les additionne. S'il fait 20 ou plus, il touche.*



Le jet sans limite : si vous obtenez un 10, vous relancez le dé et ajoutez le nouveau résultat au 10. Il n'y a aucune limite au résultat que l'on peut obtenir avec un seul dé.

Les augmentations : pour améliorer le degré de réussite des actions de son PJ, un joueur peut augmenter volontairement leur difficulté (+5 par augmentation souhaitée). S'il surmonte ce handicap, il peut réaliser des actions exceptionnelles. On ne peut demander plus d'augmentations qu'on a de Panache. *Exemple : pour désarmer Villanova, Louis (Panache 3) devra obtenir trois augmentations. Il ne devra plus faire 20 pour toucher, mais 35 !*

Les petits changements

L'initiative : au début de chaque round de combat, les joueurs lancent un nombre de dés égal à leur Panache. Le résultat sur chaque dé détermine à quelle phase du round ils agissent. Dès lors, plus on a de Panache, plus on accomplit d'actions.

Les blessures : à chaque fois que l'on prend un coup, on est blessé. Pour déterminer la gravité de la situation, on effectue un jet de Muscles dont le niveau de difficulté est égal au nombre de blessures légères que l'on a encaissé jusqu'ici dans le combat. Si on rate ce jet, on encaisse une blessure grave (on efface alors toutes les blessures légères encaissées précédemment). Un personnage est KO lorsqu'il a encaissé plus de [Volonté x 2] blessures graves. *Exemple : Louis (Muscles 2, Volonté 2) est touché deux fois au cours du premier round de combat. La première attaque occasionne 10 blessures légères. Louis obtient 10 à son jet de Muscles, il note donc 10 blessures légères sur sa feuille. La deuxième attaque lui inflige à nouveau 10 blessures légères. Louis doit désormais faire 20 ou plus à son jet de Muscles sinon il prend une blessure grave (il efface alors toutes les blessures légères encaissées jusqu'ici). Au bout de cinq blessures graves, Louis est KO.* Une dernière précision importante : dans *7th Sea*, un PJ meurt uniquement si un PNJ décide de le tuer quand il est KO. En bref, le MJ a plus que jamais le destin des PJ entre ses mains.

Les dés dramatiques : chaque PJ dispose d'une réserve de dés qui sert à réaliser toutes sortes d'action héroïque. Il existe deux façons d'utiliser ces dés. On peut en dépenser un pour lancer et garder un dé supplémentaire pour une action ou un pour se relever immédiatement après avoir été mis KO. Dans certains cas, lorsqu'un joueur dépense un dé dramatique, il en offre un d'office au MJ qu'il pourra dépenser à sa convenance. Les dés dramatiques représentent enfin l'expérience. En fin de partie, le MJ en attribue selon les qualités d'interprétation de chacun. Les joueurs peuvent ensuite les convertir en points d'expérience.

Les PNJ : il existe trois types de PNJ. Les "Seconds couteaux" sont des moins que rien qui tombent par douzaines. Le niveau de difficulté pour les toucher est de 10 et il suffit de les toucher une fois pour les mettre KO (les PJ peuvent frapper une Second couteau supplémentaire par augmentation à chaque round). Les "Lieutenants" sont plus costauds. Ils sont KO dès qu'ils ont encaissé une blessure grave. Les "Grands méchants" sont quant à eux régis par les mêmes règles que les PJ.

Do you want to know more ?

La troisième édition de *Cyberpunk* fait un saut de dix ans dans le temps sans pour autant tenir compte des événements décrits dans *Cybergeneration*. Dans les années 2030, plus de corporations comme nous l'entendons, ni de gouvernements, mais des centaines, des milliers de groupes d'intérêt différents. On trouve ainsi pêle-mêle des nomades itinérants, des tarés cybernétisés dès l'âge de deux ans, des inquisiteurs qui mènent la vie dure aux interfacés ou encore une association réunissant tous les parcs d'attractions de la planète (Disney culture ?). Après les ravages causés par l'opération Firestorm, Night City est en constante reconstruction, à tel point qu'il est impossible d'en établir une carte (une sombre histoire d'épidémie nanotechnologique et de termites). La matrice ? Oubliez le réseau planétaire. Chaque faction dispose désormais de son propre réseau, ce qui complique sensiblement la tâche des netrunners. Pour progresser de réseau en réseau, ils sont souvent forcés de se déplacer physiquement, avec tous les risques que cela comporte. Rajoutez à cela quelques hologrammes et des pièges personnalisés et vous comprendrez à quel point leur métier est devenu plus difficile avec le temps. Pour revenir aux corporations, elles ressemblent beaucoup aux *start-up* actuelles de la Silicon Valley, à savoir un groupe de mecs installés dans un garage qui, en cas de menace, n'hésitent pas à sortir fusils d'assaut et gilets pare-balles pour repousser la concurrence. Et la vie de tous les jours ? Un seul exemple : la télévision. Dans les années 2030, la grille de programmes est établie par vote. Du même coup, s'il n'y a que des fans de *Friends* dans votre quartier, il y a peu de chance que les sept cents chaînes disponibles diffusent autre chose que cette série lorsque vous vous réveillez ou que vous rentrez du boulot. C'est Timbre Poste qui va être content... Enfin bref, comme vous le voyez, c'est encore un peu confus dans la tête de Mike Pondsmith, mais il a jusqu'en septembre pour rendre sa copie. Une seule certitude d'ici là, *Cyberpunk V3* exploitera le système de jeu Fuzion. Rassurez-vous, on en reparlera bientôt à condition que l'équipe de Talsorian tienne ses promesses (ça ne fait jamais que deux ans qu'on attend !).

Des mangas comme s'il en pleuvait



Les gars de *Guardians of Order* ont de la suite dans les idées. Voilà t'y pas qu'ils nous préparent quatre nouveaux jeux de rôles de japanime pour la fin du millénaire. Beaucoup plus matures que *Big Eyes, Small Mouth* (Backstab n° 9) et *Sailor Moon RPG* (Backstab n° 14), *Dominion Tank Police RPG* (juillet 1999), *Demon City Shinjuku RPG* (août 1999), *Cyber City Oedo 808 RPG* (automne 1999) et *Geobreeders RPG* (printemps 2000) seront tous des jeux *one-shot* dans lesquels l'accent sera mis sur le background et non la mécanique de jeu (le Tri-Stat System est d'une simplicité infantile). On en reparlera... éventuellement.

Les murs ont des oreilles

Au détour d'un couloir, nous avons surpris une discussion entre l'intelligentsia de AEG et celle de Siroz Productions. Selon toute vraisemblance, la traduction française du jeu de rôles *7th Sea* est prévue pour la fin de l'année. Patience...



Intermyth2 : du spectacle!

Le second volet n'est sorti que depuis quelques mois, mais notre Thierry national a déjà découvert une foultitude de sites Internet à la gloire de ce jeu sublimissime qu'est *Myth*. Aides de jeu, conseils, forum, nouveautés : tout est prévu pour aider les joueurs à mieux jouer et, surtout, à jouer ensemble, en temps réel, par écran interposé. La grande nouveauté, c'est en effet " Myth : the Forsaken ", un erpg (jeu de rôles *on line*) hyper efficace qui ravira les amateurs du jeu et du genre. Trois meneurs de jeu en simultané, une dizaine de joueurs permanents et un flot de régions directement issues de l'univers du jeu vidéo, dont la célèbre cité de Rhiannon. Ça fait rêver... Sans oublier le site " community ", qui résume les adresses de la trentaine de sites existants, et l'excellent " myth codex ", qui propose une tonne de conseils stratégiques intelligents et très détaillés.

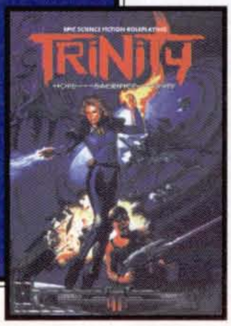
Trois bonnes adresses à noter :

Pour le jeu de rôles *on line* : http://www.mythnews.com/mfrpg/

Pour le forum et les adresses des sites : http://www.bungie.net/community/

Pour les astuces et les conseils stratégiques : http://www.mythcodex.com/

Demain j'enlève le bas



Nos amis de White Wolf ne savent vraiment plus quoi inventer pour vendre leur jeu de rôles *Trinity*. Leur dernière trouvaille consiste à sortir une version complète du jeu à moins de 100 F ! À ce prix-là, il y a de quoi être surpris de retrouver les neuf chapitres en couleur des éditions précédentes. Le passage à une couverture souple réduit-il vraiment le prix de revient à ce point ou est-ce que le Loup Blanc se serait résolu à faire de la vente à prix coûtant ? Après un tel geste commercial, plus besoin de s'interroger sur le succès rencontré par *Trinity* ces dernières années... À quand la gamme complète de *Trinity* pour 100 FF chez Maxi-Livres ?

Wild Arms

Après m'être bien défoulé sur *The Granstream Saga*, voici *Wild Arms*, censé être dans la droite lignée de *Final Fantasy VII*. Bon... Moi je veux bien, mais tout de même ! Ici, trois personnages sont contrôlables : un guerrier (arf, arf...), un voleur (je rigole) et une magicienne (mort de rire). Au début du jeu, vous allez tous les découvrir et apprendre à les manipuler. Chacun a une petite originalité qui servira à des moments bien précis du jeu. Le scénario, j'avoue ne pas avoir vu grand chose... Dans le même esprit que *The Granstream Saga*, vous allez si et seulement si (ça me rappelle les maths au lycée) vous êtes allé là pour faire cela. Oups. Les graphismes sont indignes d'une PSX (et même pour une Super Nintendo j'hésite), les bruitages beurks, etc, etc.

Les combats reprennent le principe de *Final Fantasy VII* en mille fois moins bien. Voilà. Que dire de plus : rien. À acheter de préférence gratuit et à faire découvrir à votre neveu de 6 ans. Hop, poubelle... *Wild Arms*, un jeu Playstation moche et trop cher.





WARNING ! You can't miss those books

Le gentil éditeur qu'est Armitage House vient de publier deux recueils indispensables pour les amateurs d'occultisme en général, et du Mythe de Cthulhu en particulier.

Le premier de ces deux ouvrages s'intitule *A Guide to the Cthulhu Cult*. En l'espace de près de cent cinquante pages, c'est une étude détaillée, intelligente et intéressante du mythe et de l'occultisme qui nous est livrée en pâture. Ce petit ouvrage deviendra rapidement indispensable à tout bon adepte de *l'Appel de Cthulhu*, *Vampire*, *Nephilim* ou *Maléfice* (mais si, je suis sûr qu'il en reste quelques-uns).

Le second, *A Cthulhu Mythos Bibliography & Concordance*, est plus directement adressé aux amateurs du mythe de Cthulhu (étonnant non !). Il s'agit d'un recueil de près de quatre cents soixante-dix pages qui vous donnera les références bibliographiques de tous les ouvrages importants faisant ne serait-ce qu'allusion au Mythe. Indispensable.

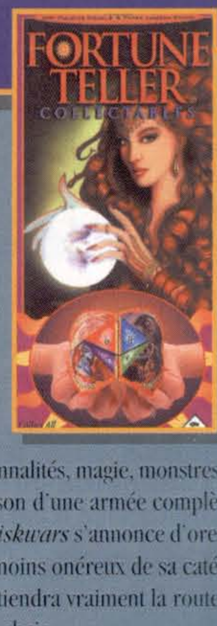
Deux petits bijoux à réserver cependant aux fans anglophones.

C'est chou comme tout

Fortune Teller collectables

Alors les filles, voulez-vous tout savoir sur le monde ? Les garçons vont-ils craquer pour vous ? Allez-vous avoir de bonnes notes ? La chance va-t-elle vous sourire ? Vous le saurez en utilisant les deux super méthodes proposées par ce jeu. La première vous permet de plier un papier magique en "salière" ou "coin-coin". En posant la question qui va bien, vous obtiendrez une réponse ésotérique bien nulle et drôle et c'est marre. La seconde consiste à collectionner les cartes *Legend*. Il y en a trois par booster avec des niveaux de rareté. Ensuite, vous les mélangez, puis en tirez trois (ou vous les lancez en l'air ou dans la poubelle...) et là, grande magie, les cartes vous révèlent le futur.

Dingue, non ? NON !



Diskwars

Fantasy Flight Games nous prépare un jeu de combat med-fan assez peu ordinaire. Ici pas de figurines ni de dés, juste quelques disques de cartons illustrés que l'on manipule comme on joue à pile ou face. Personnalités, magie, monstres, terrains, tout y est. À raison d'une armée complète pour moins de 70 F, *Diskwars* s'annonce d'ores et déjà comme le jeu le moins onéreux de sa catégorie. Reste à savoir s'il tiendra vraiment la route. Sortie prévue en juin prochain.

Le retour d'un mort vivant

Vous vous rappelez le jeu de rôles *Immortal* ? Non ? Rassurez-vous, vous n'avez rien manqué. Comment ça j'abuse ? Vous ne croyez tout de même pas que je vais encenser une bonne grosse bouse quand j'en vois une ! Ah oui, j'oubliais les fans français... Ben justement, y en a-t-il vraiment ? En tout cas, une chose est sûre, les gens de Precedence sont sévèrement burnés. Ils viennent de mettre en chantier une nouvelle édition ! Prévue pour août 1999, cette version 2.0 capitalise sur une couverture de charme et un nouveau système de jeu (dans cet ordre). Le commandant Ivanova de *Babylon 5* posera en effet en petite tenue pour *Immortal 2*. Cet effet de style suffira-t-il à prévenir un flop commercial ? Peut-être pas si vous vous décidez tous à l'offrir à votre petit frère qui rêve encore de s'acheter un numéro de *Penthouse*. Au fait, j'oubliais, Claudia Christian pose dans le numéro de septembre de *Playboy*. Voilà, vous êtes prévenus.



Vor The Maelstrom

Prenez un bon gros trou noir où les lois de la physique sont tordues. Équipez-le de propulseurs. Laissez-le se balader un peu partout dans l'univers. Nourrissez-le avec quelques planètes. Présentez-lui vos copains. Faites cuir à feu doux chez Fasa. Laissez reposer et installez-le dans les rayons des magasins terriens. Résultat : un nouveau jeu de combat avec figurines dans lequel huit races s'affrontent et, cerise sur le gâteau, la possibilité de réutiliser les figurines d'autres jeux célèbres (*Warhammer 40K*,, *Demonworld* , *Confrontations*.). Au final, *Vor : The Maelstrom* arrive peut-être tard, mais ça vaut franchement le détour. Ce qui me fait penser justement que de nouvelles figurines Rakham viennent d'arriver. Admirez plutôt…





Rackham



Lara Croft rien que pour vous

Décidément, Precedence a le vent en poupe. Après *Immortal 2* (lire *Le retour d'un mort-vivant*) et *La Roue du Temps* (lire *La roue tourne…*), l'éditeur américain fait à nouveau la une de l'actualité. Là où Wizards of the Coast s'est assuré un succès monumental avec son jeu de cartes *Pokémon*, Precedence mise sur *Tomb Raider*. Le jeu de cartes à jouer et à collectionner prévu pour août 1999 sera suivi de peu par un jeu de rôles très simple. La cible de ces deux jeux ? Les garçons de moins de 12 ans. Il faut en effet un début à tout. Compte tenu du niveau moyen d'un gamin américain, mieux vaut les prendre par la main si on veut avoir une chance que dans dix ans, ils jouent encore aux cartes et au JdR. Une opération à suivre… au cas où votre petit frère en pincerait pour Lara.

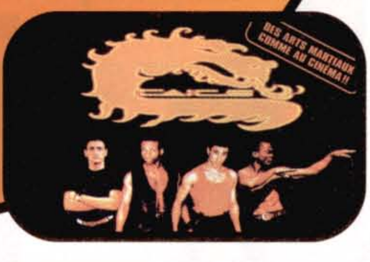




Mouloud,

Bachir, Louis et Éric ne sont pas les membres d'un nouveau boys band mais une bande de jeunes qui ont eu LA bonne idée. Après quinze ans passés à se mater en boucle les films de Hong-Kong et huit à s'apprendre les arts martiaux et l'acrobatie entre eux comme des grands, ils ont décidé d'en faire profiter la planète. Ainsi est née CAICS, (prononcez "kaïss") l'association loi 1901 de Cascades Artistiques Innovations Combats Scéniques. En quoi ça touche le fidèle lecteur de Backstab ? C'est simple, en plus de dispenser leur formation "classique" (60% d'arts martiaux et 40% d'acrobatie), les joyeux drilles de CAICS sont prêts à accueillir les associations de grandeur nature pour leur prodiguer de savants conseils et chorégraphies adaptées. Attention, ce ne sont pas des rôlistes mais des gens ouverts à tout (danse, comédie, etc.), qui bossent pour la télé et le cinéma et qui ont accueilli le principe du JdR avec enthousiasme. Alors si vous comptez monter un GN *Livre des 5 Anneaux* ou mettre un peu de piment dans vos parties sur table, lâchez-vous. Dernier détail : pour avoir assisté à un entraînement, il est agréable de noter que les cours sont plus portés vers une démarche créative de groupe qu'un dojo coincé ambiance "Tu me feras vingt pompes, petit scarabée! -Oui, Sensei!". Alors levez le cul de votre chaise, sortez la tête de l'écran, le gymnase c'est par là...

CAICS, 58 rue Doudeauville, 75018 PARIS,
Tel : 01 42 58 02 55 ou Bachir au 06 14 08 51 53.
Selon le nombre de cours, compter entre 130 F et 190 F par mois.





The Granstream Saga

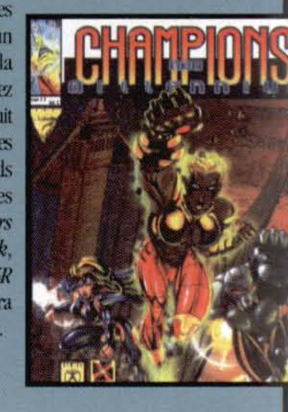
La folie des jeux de rôles continue d'envahir nos consoles de jeu et ce sont nos amis japonais qui s'y collent encore une fois. Pour la petite histoire, dans *The Granstream Saga* vous incarnez Eon, le fils adoptif d'un archéologue nommé Valos dont la mission est de découper des morceaux du continent flottant de Shilf, sur lequel ils vivent, afin que celui-ci ne sombre pas dans l'océan. Manque de bol, les cristaux magiques qu'ils utilisent pour cela se font de plus en plus rares et Eon doit partir à la recherche du secret de la puissance des sages des différents continents flottants pour pouvoir sauver tout ce petit monde. Coté graphisme, le dessin animé qui sert de trame aux passages importants de l'histoire est de toute beauté - moi, je suis fan des DA nippon, des vrais, pas des merdes qu'on voit sur les chaînes de télé hors câbles - mais la réalisation de jeu laisse grandement sur sa faim. Les personnages sont cubiques, sans visages, les textures des décors et des monstres rencontrés font peine à voir. Pour ce qui est de la trame ludique, pour aller là, il faut faire ça et seulement ça et ainsi de suite. C'est linéaire, assez banal et donc bien peu passionnant. Les bruitages sont une horreur et les dialogues ne sont que des textes que l'on fait défiler à l'écran. Ce jeu est censé s'inscrire dans la droite lignée des jeux de rôle "pour fans" mais, même si la prise en main est rapide, il n'a du JdR que le nom. On augmente juste son expérience pour devenir un peu plus balaise et les objets trouvés sont loin d'être intéressants. Les combats se succèdent tristement et le comble est atteint lorsque l'on retourne dans une pièce précédemment visitée et que l'on retrouve les gentilles bêbêtes déjà dégommées... Je suis dur vous me direz... Mais non, réaliste. *The Granstream Saga* n'a d'intérêt que pour son DA et si vous êtes fans à donf de JdR retournez jouer à autre chose, en pleurant de désespoir de ne pas avoir de PC pour vous éclater à *Baldur's Gate*... Le vrai jeu de rôles sur PSX n'est décidément pas atteint, passe donc votre chemin (ça rime !!!). *The Granstream Saga*, jeu Playstation, cher pour ce que c'est... à acheter de préférence d'occaz et encore.

ADOM : le meilleur Rogue-like !

Si vous n'êtes ni un fan d'Unix, pour qui le graphisme est une hérésie majeure, ni un expert en histoire des jeux vidéo depuis la fin des années 1970, *Rogue* ne signifie probablement rien pour vous. Et pourtant vous connaissez sans doute l'un de ses successeurs les plus célèbres : *Diablo* (ou Chocobo Mysterious Dungeon pour les fans de SquareSoft). *Rogue* a jeté les bases de toute une catégorie de jeux en mode texte dans lesquels on explore des donjons et tue des monstres à tour de bras. Eh bien *ADOM* (*ancient domain of mysteries*) est à *Rogue* ce que le Banania est au chocolat : la meilleure variante. Bien sûr, dans *ADOM*, le graphisme est toujours en mode texte. Pas de 3D isométrique, pas de problème de visibilité : tout le niveau en cours tient dans l'écran ! En ce qui concerne la machine qu'il vous faut, le plus misérable des Pentium fera largement l'affaire, un simple 386 étant suffisant (malgré certains ralentissements).
En ce qui concerne les aspect ludiques, le jeu ressemble un peu à *AD&D* : alignements, races, classes, etc... La progression de niveau s'effectue, classiquement, en tuant des monstres, mais les caractéristiques et compétences progressent le plus grâce à leur utilisation. Contrairement à la plupart des jeux de ce type, il n'existe pas un seul mais plusieurs donjons. La forme de ces derniers, à une exception près, reste la même pendant une partie, même s'ils sont générés aléatoirement. Un décor extérieur fixe relie tous ces donjons entre eux. Votre exploration vous permettra ainsi de découvrir de nombreux objets, différents monstres et surtout plusieurs quêtes, certaines inutiles, d'autres indispensables mais toutes passionnantes.
ADOM est un jeu qui fait perdre le sommeil, d'une grande richesse. C'est aussi un jeu abordable : tout ce que l'auteur demande c'est une carte postale. Un rapport qualité/prix imbattable. Le jeu existe principalement sur PC (sous DOS ou Linux) mais aussi sur Amiga. Pour l'obtenir, une seule adresse : http://www.adom.de

Hero strikes back

Hero Games profite de 1999 pour se diversifier. Outre la seconde édition de *Champions New Millennium* (mai/juin 99) et la cinquième édition du système Hero (juillet/août 1999), l'éditeur californien se prépare à lancer une gamme d'utilitaires informatiques. Ces logiciels PC dédiés à la création de personnages compileront sur un seul support toutes les règles d'un jeu ainsi qu'un système de conversion à la norme Fuzion. Le pari est assez osé, néanmoins il a déjà séduit plusieurs éditeurs. Hero Games a en effet signé des accords pour réaliser des utilitaires pour *Appel de Cthulhu*, *Ars Magica*, *Cyberpunk*, *Deadlands*, *GURPS*, *Hero*, *L5R* et *Sengoku*. L'avenir nous dira si l'idée était si futée que ça.



Cent koku, c'est la bataille, c'est la bataille...

Les vieux routards ou les jeunes curieux se souviennent peut-être de *Shogun*, un très bon jeu de plateau format mammouth bourré de matos, publié dans la série GameMaster de MB et réédité récemment sous le nom de *Samouraï Sword*. Le principe du jeu, ainsi que son nom, viennent d'être repris et transposés pour un jeu vidéo qui devrait sortir aux environs du joli mois de mai. L'action se passe au XVI[e] siècle. Vous êtes un daïmyo qui rêve de devenir shogoun à la place du shogoun et, pour y parvenir, il faut batailler sec. La première phase du jeu, en tour par tour, se déroule à l'échelle du Japon : gestion des ressources, commerce, diplomatie, espionnage, assassinats, kama sutra pour assurer sa descendance, équipement des troupes et déploiement des forces dans vos provinces. Dès que ces dernières rencontrent une armée ennemie, on passe à la phase opérationnelle qui se joue en temps réel et en full 3D façon *Myth* mais avec beaucoup plus d'unités (jusqu'à cinq mille). Le jeu en réseau est prévu, ainsi que de nombreuses options permettant de ne jouer que l'une ou l'autre des deux échelles, des campagnes ou de simples scénarios, etc.
Tout ça fleure bon le cerisier rose et les nuits blanches, mais il y a quand même une chose qui m'étonne : pourquoi on ne voit pas le logo de MB sur le CD de démo ? Allez les avocats, on se secoue les boules de geisha...



Star Trek : The Experience

Alléchés par le reportage de Canal Jimmy sur l'attraction *Star Trek : The Experience*, nous n'attendions qu'un geste de notre direction – une signature – pour faire notre "travail" de journalistes. Onze heures d'avion plus tard, nous investissons Las Vegas, la capitale américaine du vice. Mêlés aux milliers de touristes venus noyer leur ennui dans le jeu et la luxure, nous nous empressons de localiser le fameux Las Vegas Hilton pour plonger directement dans le XXIV[e] siècle. La visite débute avec le musée Star Trek, une collection unique de costumes et accessoires authentiques complétée par une chronologie exhaustive de l'univers de Gene Roddenberry. Ça se laisse regarder, sans plus. Rien de comparable avec l'attraction qui suit. Téléportés à bord de l'USS Enterprise, nous allons marquer l'histoire ! Notre arrivée coïncide en effet avec la disparition du capitaine Picard et l'assaut d'un groupe de vaisseaux ennemis. Un vrai petit épisode rien que pour nous ! Au cours de notre bref séjour à bord de l'Enterprise, nous avons droit à une visite sous escorte de la passerelle et d'un *turbolift*. Pour les sensations, il faut attendre l'escapade en navette qui conclut l'attraction par une bataille magistrale en atmosphère. Fraîchement débarqué de la navette, on évolue dans une reconstitution de la Promenade de Deep Space Nine. Ici, libre à vous de dépenser vos dernières économies dans les magasins de souvenirs, très chers au demeurant, ou de siroter un Warp Core Breach dans le bar de Quark, voire un Wrap of Khan dans le restaurant cardassien. Pour notre part, nous avons préféré discuter avec des curiosités locales : des Ferengis et des Klingons. À tout hasard, si un Ferengi essaye de vous revendre une étoile, passez votre chemin... Ce qu'on en a pensé ? Eh bien, disons que *Star Trek : The Experience* s'inscrit dans la droite ligne de *Star Tours*. C'est court mais intense. En bref, de quoi combler n'importe quel fan de Star Trek. Le seul petit problème de l'affaire c'est le budget. Entre le prix du billet d'avion, le logement, la nourriture et les à-côtés, ça fait un peu cher l'expérience, d'autant plus qu'il vous en coûtera 15 $ par tour de manège ! À vous de voir...





La petite bibliothèque



Erika

Roman de Nicolas Cluzeau
Édité par Nestiveqnen
54 F



Ce roman est le deuxième volet du cycle de Nordhomme. Cette fois-ci, on suit les aventures d'une jeune femme nommée Erika qui lutte pour s'imposer comme femme dans l'univers masculin de Nordhomme. Cependant, cette dernière se retrouve mêlée à un complot qui vise à déstabiliser le royaume. L'auteur, venu du JDR, nous emmène dans un univers qui devrait satisfaire les maîtres de jeu. En effet, ces derniers trouveront un monde qui n'attend plus que des joueurs pour prendre vie. L'auteur a le souci du détail, ce qui parfois ralentit le récit, mais a l'avantage de rendre Nordhomme plus réaliste. Malheureusement, il nous faudra attendre le prochain tome afin de savoir ce qu'il advient de nos héros et du royaume.

Olivier Collin

Inspi JDR : Tous les jeux médiévaux fantastiques

Rouge de Chine

Dessiné et écrit par Thierry Robin
Édité par Delcourt
78 F par tome

Une fois n'est pas coutume, on vous parle de BD. La mode est aux frères Tang, voilà donc à chaud une intégrale brûlante qui pourra enflammer votre collection. Comme dans toute bonne BD qui se respecte le scénario est une histoire d'amour sur fond de guerre, mais là où l'histoire se corse c'est quand il s'agit d'un mélo entre la fille du maître de Chine et de Henk, un jeune occidental. Des dessins somptueux pour une bande dessinée inspirée.

Les Frères Tang

Inspis : L5A, Bushido

Ikkyu

Dessiné et écrit par
Hisashi Sagakuchi
Édité par Glénat
66 F par tome



Ikkyu est un petit bonze dont toute la vie est retracée dans ces quatre volumes : l'enfance, l'adolescence, l'âge de raison, et enfin la vieillesse. L'auteur parcourt de la même manière certaines des périodes les plus troubles de l'histoire du Japon médiéval. Le style est loin des mangas classiques et se laisse parcourir tout au long des 1200 pages. Il s'agit là d'une source d'inspiration inépuisable sur les moines bouddhistes et chaque leçon de morale pourra donner lieu à une campagne. Bref, il s'agit là d'une BD **incoutournable**.

Les Frères Tang

Inspis : L5A, Bushido

Invasion 99

Une anthologie de Gilles Dumay
Éditée par Bifrost/Étoiles Vives
129 F



Depuis le temps qu'on nous dit que la vérité est ailleurs, il était temps de savoir où au juste. Ce recueil de nouvelles sur le thème de nos amis extraterrestres arrive donc à point. Amis ? C'est vite dit. Enfin, il faut de tout pour faire une galaxie. Mais là, c'est du solide, du sérieux, du vrai. Et un complément indispensable au dossier alien d'un de nos précédents numéro. Des Krels amateurs de cocaïne aux insectoïdes rôdant dans les rues de White Chapel (Jack the Ripper, ça ne vous rappelle rien ?) en passant par l'assassinat de JFK, les mœurs sexuelles des visiteurs d'outre-espace et l'accueil que leur réservent les rangers du Texas, à peu près tous les cas de figure sont ici passés en revue. Et comme les meilleurs auteurs du moment se sont donnés rendez-vous dans ces pages, " Invasion 99 " est non seulement bourré d'idées, mais superbement écrit. Autant dire : immanquable.

P.Y.

Inspi JdR : Conspiracy X, Project Twilight



Mort d'un président

Roman Shadowrun de Jack Koke
Édité aux éditions Fleuve Noir
35 F

Moi, j'ai bien aimé. Évidemment, si vous vous attendez à une grande œuvre littéraire, vous risquez d'être déçu. Mais si l'histoire du sixième monde éveille un tant soit peu d'intérêt en vous, vous devez lire ce livre. Vous y découvrirez le premier volet d'une trilogie passionnante. Après avoir été porté triomphalement à la tête de l'U.C.A.S. par les électeurs, le grand dragon Dunkelzahn trouve la mort dans un mystérieux attentat. Mais, avant de disparaître, il confie à son meilleur agent, un adepte physique du nom de Ryan Mercury, une mission de la plus haute importance : sauver le monde. Dit comme ça, vous devez avoir un goût de " déjà lu " dans la bouche. Pourtant cette histoire bien menée et passionnante a toute la saveur des bonnes parties de *Shadowrun*. Elle vous dévoilera pas mal des secrets du monde et vous permettra de lire la version officielle du background de la troisième édition. Incontournable pour tous les aficionados, agréable pour tous les curieux.

Timbre Poste

Inspi JDR :Shadowrun, Barbapapa



Zombi Blues

Un roman de Stanley Péan
Édité par J'ai Lu / Collection Ténèbres
40 F

Déjà, il y a les scènes de b... Non, j'ai rien dit, sinon on va encore avoir des ennuis avec les parents de nos jeunes lecteurs. Enfin, certains parents, ceux qui défilent avec Christine Boutin et vont encore dire que ce bouquin est d'inspiration satanique. Ils n'auront pas tort. Les scènes de b..., donc, et puis les scènes d'horreur, juste bien saignantes comme on les aime. Une histoire finalement assez classique mais avec une mise en scène tellement classe (le tout sur fond de freejazz, on ne soulignera jamais assez l'importance des ambiances musicales) qu'on en redemande. Avec une écriture *made in Québec* qui vous montre un peu comment on peut dynamiser notre bon vieux français. Et comme l'auteur est né à Haïti, il sait de quoi il parle. Ah oui, c'est vrai, pour le sujet de ce bouquin, je ne vous ai encore rien dit. Mais avec le titre, je suppose que vous aviez compris, hein ?

P.Y.

Inspi JdR : Cthulhu 90, Delta Green, Chill



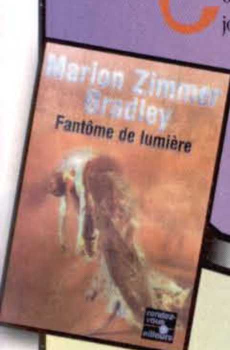
Le temps des chevaliers

Recueil historique
Édité par les Éditions Tallandier
40 F

Ce livre est une compilation d'articles parus précédemment dans un numéro spécial d'Historia. Ils ont tous pour thème la chevalerie. Co-rédigé par de nombreux spécialistes, ce recueil éclaire d'un jour nouveau l'un des trois ordres de la société médiévale. On a ainsi droit à un panorama exhaustif. On découvre l'histoire de ces combattants depuis leurs origines jusqu'à leur disparition. Cet ouvrage, facile à lire, est une véritable bible pour les maîtres de jeu ainsi que les joueurs. On découvre de nombreux éléments facilement adaptables pour tous les univers médiévaux fantastiques avec, en annexe, une présentation de tous les ordres de chevalerie, bien pratique pour s'y retrouver. Vous pourrez ainsi découvrir qu'il y a un monde entre la vision courtoise des romans et la dure réalité de ces guerriers.

Olivier Collin

Inspi JDR : Pendragon, AD&D



Fantôme de lumière

Roman de Marion Zimmer Bradley
Édité par Pocket
139 F

Encore une fois nous sommes maudits. Couverture dorée, auteur connu dans le monde intimiste de la SF, me voilà en proie à une critique difficile. Voilà, c'est l'histoire d'une étudiante dont le père était gourou de secte. Il lui vient un jour l'idée de lui dédier une biographie. Oh malheur ! Elle retrouve des groupies de feu-le-gourou dans son ex-maison. S'ensuit une enquête glauque, le retour ectoplasmique du père et un dénouement dans les flammes. Bref, un roman de RER.

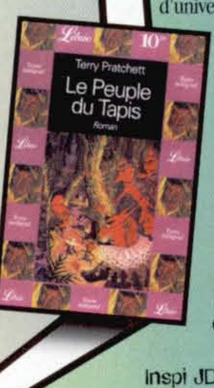
Les Frères Tang
toujours ça tangue

Inspis : Chill, Delta Green

Le peuple du tapis

Roman de Terry Pratchett
Édité par Librio
10 F

Vous êtes-vous déjà demandé comment pouvait être la vie dans le grand tapis qui trône au milieu du salon de vos parents ? La réponse est là, dans ce livre : une société proche d'univers médiévaux fantastiques s'est développée.



On suit les aventures de la tribu des Munrungues qui se trouve obligée de migrer par un grand monstre nommé le grand Découdre. Ce voyage au sein d'un univers loufoque est fabuleux. Après la lecture de ce roman, vous ne regarderez jamais plus vos tapis de la même façon et, ma foi, voilà un univers qui risque de dépayser vos joueurs. Alors maîtres de jeu, n'hésitez pas : jetez-vous sur ce livre, vous ne serez pas déçus.

Olivier Collin

Inspi JDR : AD&D, Elric

SORTIE : POUBELLE



" Mais quelle est cette chose dans votre poche, Jim ?
- Euh... Ça n'est rien, Brenda.
- Mais...
C'est tout dur !
- Non ! Par pitié, n'y touchez pas ! Argleueuhhh...
- Hiiiii ! Un roman de R.A. Salvatore ! Espèce de monstre ! Cette fois, tout est fini entre nous ! "

Pierre Kiroul,
Le Rhinocéros n'est pas à la noce

Vers la Lumière

Une chose de R.A. Salvatore
Bâclée pour Fleuve Noir
35 F

" Un prodigieux voyage au coeur du songe " qu'ils disaient. " Là où la magie fait briller l'aventure " qu'ils disaient. La magie fait briller l'aventure ? C'est-à-dire ? Qu'elle l'astique ? Mouais...

Le Voyage en Hiver

Un machin de Marie-Hélène Debien
Massacré pour J'ai Lu
42 F

Des fois, on flanque des trucs à la poubelle, et puis on n'est pas si sûr. Et puis des fois, c'est comme un coup de foudre. Du coup, on a presque envie de recommander l'achat de la chose en question. Ne serait-ce que pour se payer une bonne partie de rigolade...

Le Linceul de Folie

Une abomination de Carl Sargent et Marc Gascoigne
Atomisée pour Fleuve Noir
42 F

" Si le monde mérite une seconde chance, affronte les Horreurs et deviens une légende ". Mais le monde mérite-t-il vraiment une seconde chance ? Et d'abord, qu'a-t-il fait pour endurer de telles Horreurs ? La réponse dans notre prochain numéro...

Le Passage Verdoyant

Un truc de Troy Denning
Assassiné pour J'ai Lu
42 F

À en croire la préface, ils s'y seraient mis à plusieurs pour écrire ce chef-d'oeuvre. Et tout ça pour quoi ? De l'heroic fantasy de pacotille qui se termine par... un affrontement avec un dragon. Trop fort, le coup du dragon ! Tout seul, j'y aurais jamais pensé...

Total : 161 F d'économisés... on essaiera de faire mieux la prochaine fois !

Cinéma

Difficile de perdre les bonnes habitudes

Castor... tu es là ???? Non ?!? Ouuuui, enfin parti. À moi la chronique toute entière et les projections presse pour moi tout seul. Je vais enfin voir autre chose que d'obscurs nanars, de tristes séries B, non des films, des vrais. Et puis je vais prendre une stagiaire super canon pour me faire les piges sans intérêt et m'apporter le café. Ah, Dieu que c'est bon. Par exemple ce numéro-ci, je suis plutôt gâté, *8 mm*, *Cube* et le nouveau Cronenberg, *eXistenZ*. On a aussi *Urban Legend* pour la forme, mais ça, c'est la stagiaire qui va se le taper et... et merde, salut Castor, t'es pas parti ?

- Si, mais j'ai pu me libérer le temps de voir *8 mm*, très bon, par contre pour *Urban Legend*, tu peux t'en occuper Pollux pendant que je montre les bureaux à la nouvelle stagiaire ?

- Bien sûr Castor (soupir).

Pollux

8 mm
La Rédemption de Schumacher

Ce film a beau être sorti depuis longtemps, nous ne pouvions pas ne pas en parler. Schumacher avait piétiné le *Batman* de Tim Burton, il revient maintenant à une ambiance plus sombre. Épaulé par un Nicolas Cage au jeu tout en finesse et en émotion, nous assistons à un film d'une force rare, de la part du réalisateur le plus improbable pour un tel travail. Un privé (N. Cage) BCBG avec des entrées dans les plus hauts milieux américains est chargé d'enquêter sur un film 8 mm trouvé dans le coffre d'un millionnaire venant de décéder. Un " snuff movie ", sur lequel on voit une femme se faire violer, puis sauvagement assassiner. Le consciencieux Nicolas va vivre alors une plongée aux enfers en règle, les enfers étant ici les milieux du porno SM. Acharné, il ne s'arrêtera pas avant d'avoir résolu l'affaire. Ce macabre voyage va l'emmener jusqu'au bout : il devra faire face à une folie et une cruauté nues, gratuites et inexpliquées. Ce film parvient à transmettre cette horreur, et l'on assiste à un film d'une noirceur extrême, digne d'Abel Ferrara.



Sur les écrans
Réalisé par
Joel Schumacher
Avec : Nicolas Cage

Cube
Un nouveau talent est né

Pourquoi un Cube, pour quelles raisons ces personnages ; un policier, un architecte, une surdouée en maths, une psychologue et un autiste s'y retrouvent enfermés ? À la vue de la scène d'introduction, filmée comme un prégénérique de James Bond, où sont posées la situation et les règles du jeu, on s'en moque. C'est comme un casse-tête chinois : peu importe de savoir qu'une fois résolu on obtiendra un losange, une étoile ou un cube, non ce qui importe c'est la manière et le cheminement qui permettront de comprendre et de résoudre l'ensemble. Ici, le problème étant de sortir du fameux Cube, tout simplement. Ami lecteur, avec ce film nous assistons à la naissance d'un très grand cinéaste, à l'instar de Georges Lucas avec *THX 1138*. Vincenzo Natali nous offre un véritable chef-d'oeuvre filmé avec des bouts de ficelles, souvenez-vous ce qu'on avait eu avec Georges quand la Fox s'était décidée à lui donner les moyens de ses ambitions. N'ayant pas un sou, Natali se contente de tout miser sur une idée originale servie par un scénario en béton. Au final, on obtient un huis clos psychologique qui ne mérite qu'un seul qualificatif : Génial.



Sur les écrans
Réalisé par
Vincenzo Natali

Urban Legend
Tueur d'abrutis : un métier en pleine expansion

" Hi Steve !

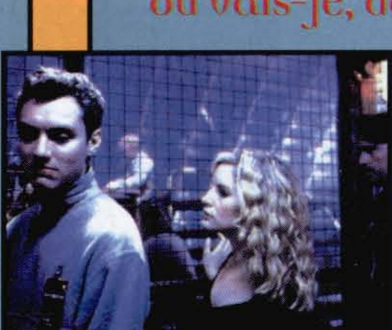
- Hello Jenny, Ross et Kelly ne sont pas avec toi ?
- Nooooon tu ne les as pas croisés en allant chercher des bières ?
- Ben, à part le mec vachement mystérieux dont on ne voit pas le visage avec un gros anorak et une hache, j'ai vu personne...
- Oh, mais c'est terriblement inquiétant ce que tu dis là, parsk'y paraît qu'il y a un tueur en série sur le campus.
- Naaaaan, tu déconnes !?!
- Nooneuuuh! je t'assure !
- Bon, il faut que j'aille dehors pour couper du bois. tatsoinnnnnnn (musique d'ambiance super glauque).
- N'y va pas Steve, je suis hyper inquiète toute seule avec cette musique d'ambiance super glauque.
- T'inquiète pas Jenny, d'abord je suis capitaine de l'équipe de foot donc je risque rien et ... oh mon dieu, un mec en anorak, c'est horri'be arhhhhhhhh Kill Death Murder... "

Vous l'aurez compris, on prend les mêmes et on recommence, petites pépés mignonnes, ados crétinoïnes et tueur en série super imaginatif et mystérieux (c'est l'anorak). Hormis quelques idées originales, une mise en scène plutôt propre et la présence de Brad Dourif et Robert Englund, rien de franchement nouveau. Pour les fans de films de slasher uniquement.



Sur les écrans
Réalisé par
James Blanks

eXistenZ
Qui suis-je, où vais-je, dans quel état...

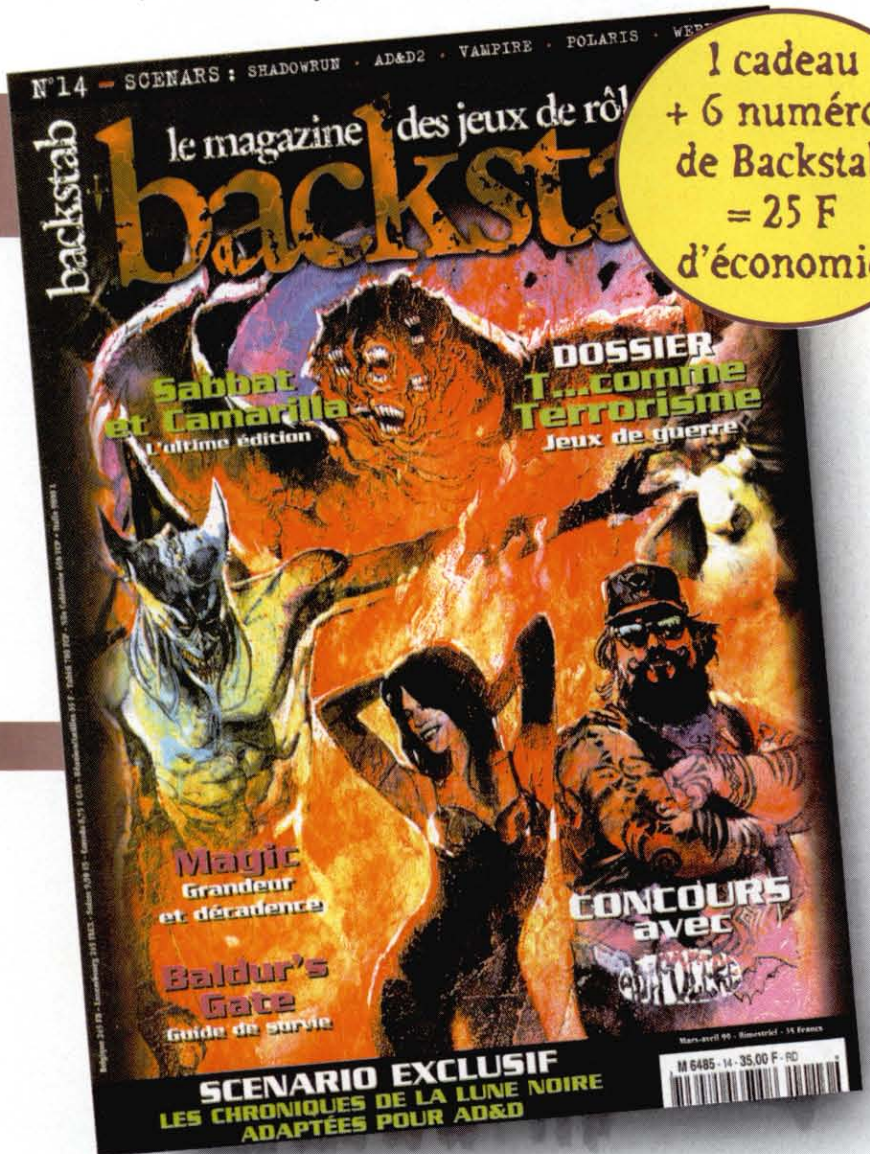


Dans un futur proche, les super stars ne sont plus les acteurs de cinéma ou les vedettes du petit écran, mais les concepteurs de jeux virtuels. Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), conceptrice vedette, s'apprête à présenter sa nouvelle création, *eXistenZ*, lorsqu'un individu tente de l'assassiner. En fuite et accompagnée par son responsable marketing (Jude Law), elle n'aura comme seule issue que de jouer à son propre jeu afin de comprendre. Comme vous l'aurez compris, *eXistenZ* est un film sur la réalité virtuelle, encore un me direz-vous ? Excepté qu'il s'agit ici d'un film du génialissime Cronenberg, réalisateur culte à qui on doit entre autres : *Videodrome*, *La mouche*, *Faux-semblants*, *Le festin nu* ou encore *Crash*. Amateur de *Simulacres* de Philip K. Dick, Cronenberg avait déjà abordé le thème des nouvelles réalités avec *Videodrome*, *eXistenZ* n'est pas un remake version jeux virtuels de ce dernier, mais plutôt une variation plus claire et moins torturée. Une fois n'est pas coutume, Cronenberg ne perd pas trop le spectateur en métaphores hallucinées (comme c'était le cas pour *Le festin nu*). L'histoire est relativement linéaire, chose rare pour un film du maître, ce qui ne l'empêche pas de nous servir quelques délires visuels. Avec ce film, Cronenberg nous offre du " grand public ", sachant que ce type de qualificatif est on ne peut plus relatif avec ce fou furieux, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

Sur les écrans
Réalisé par David Cronenberg
Avec : Jennifer Jason Leigh et Jude Law

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

ecevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB**
votre cadeau au choix au prix de 175 Francs France et DOM TOM
niquement, soit un numéro gratuit !
BONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
00 FF/One year subscription $40 US or 30 Euro



1 cadeau
+ 6 numéros
de Backstab
= 25 F
d'économie



CADEAU : A



CADEAU : B



CADEAU : C

NOUVEAU !!!



NOUVEAU !!!

CADEAU : D

Avec ce bulletin je peux m'abonner à **Backstab**.
Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande avant le 25 juin 1999 à :
Backstab, 7 rue de Paradis, 75010 PARIS FRANCE

MON ABONNEMENT ET MON CADEAU

☐ **OUI, je m'abonne .... 175 F (ou 200 FF pour l'étranger)**
et je choisis mon cadeau : A B C D

Nom : ______________________
Prénom : ______________________
Adresse : ______________________
Code postal : ________ Ville : ______________
Pays : ______________________ Âge : ____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS15

Vivant

Les jeux de super-héros. C'est incroyable ça, ils recommencent. Vous avez déjà essayé de jouer des types en collant ? Moi, oui. C'est sympa, vraiment. Je vais pas vous faire Higgins, mais de mon temps, on avait pas vraiment le choix : *DC Heroes* et *Marvel Super Heroes*. Puis vinrent *Hero*, *GURPS Supers*, etc. Je vous donne un super tips : ça marche pas et ça peut pas marcher. Au début, c'est sympa, presque excitant, on a l'impression qu'on va passer un bon moment. Jusqu'à ce que votre pote minimaxor et son cousin "j'ai pas fait exprès, mais on dirait que mon perso est hyper-balaise" rentrent en jeu. "Bon, je monte en haut du gratte ciel et je saute sur le super méchant. Ouais, Galactus, ouais. Alors, j'ai Densité Augmentée, Invulnérabilité et Dommages Persistants. Quoi je peux pas faire ça ? Et mais nique toi, je le désintègre, c'est tout, fallait prévoir un scénar plus balaise. C'est un jeu de super-héros, tu te souviens ? Ad lib." Dans les comics, ça marche parce que le scénariste est tout seul à jouer, c'est plus simple à gérer. D'accord j'exagère un peu, ça peut marcher si vous prenez l'option "low-power" dans une campagne bien cadrée. Et vous perdez le charme des super-pouvoirs qui déchirent. Ça vous dit de jouer la Chatte contre Crotte de Nez ? On verra, plusieurs jeux sortent bientôt, je vous tiens pas au courant, je crois que j'ai raison.



Devinette

Cheaper, Faster

John et Nick sont devant un dreadnought; ils se font écraser, qu'est-ce qu'il reste ?

Pas sérieux, distrait, crétin ? Sauvez votre honneur.

GMing with nothing
http://www.criticalmiss.com/current/index.html

Mort

Dominaria. Putain, impossible de retrouver une règle de *Magic*. Je crois que le monde s'appelle comme ça. Les news en provenance de TSR sont plutôt moroses, ils ont pas l'air motivé du tout pour sortir le JdR de *Magic*. Il y a quelque chose que je ne saisis pas. Les jeux de cartes ont failli tuer le JdR en lui piquant ses joueurs. Les nouveaux joueurs de *Magic* trippent sur les mêmes thèmes mais un très faible pourcentage d'entre eux passent au jeu de rôles. La première chose qui vous vient à l'esprit est de faire un jeu basé sur le monde de *Magic*, ou c'est moi qui suis naïf ? Il nous manque un élément parce que cette réflexion, ils n'ont pas attendu un pauvre type comme moi pour la tenir. D'autant que d'après nos sources, le jeu est quasi-prêt, mais ne sortira pas avant 2000, si il sort. Mmmh. Ça marcherait correctement, ça augmenterait les parts de marché de Wizards et de TSR, tout le monde serait drôlement content.
La seule chose que je vois, c'est que Wizards of the Coast a peur que l'image pourrie du JdR ne déteigne sur *Magic*, qui fait tout pour être politiquement correct depuis plusieurs années afin de pouvoir passer dans le grand public. Projet stupide, parce qu'à mon avis, ils peuvent toujours se toucher pour devenir les échecs du 21e siècle, comme ils l'ont prétendu un temps. C'est jamais qu'une belote avec trop de cartes pour être reposante.

Mort-Vivant

West End Games. Ça c'est marrant, West End Games vient de récupérer la license de *DC Heroes* alors qu'on les croyait tout à fait morts. Comme quoi... Ils se battent aussi pour reprendre la licence *Star Wars*. Pour le coup, si ils y arrivent, c'est vraiment des mort-vivants avec les pouvoirs qui vont avec, vu le nombre de boîtes qui se cartonnent pour l'avoir. Pour l'instant, Lucas a vraiment autre chose à foutre, vous vous en doutez.

Échelle de Valeurs

Do you want to know more ?

Bah c'est bien la peine que je me fasse chier. Résultat de l'article précédent sur les États-Généraux du JdR, AJdR et la FFJdR : rien. Il faut croire que ça ne préoccupe vraiment personne, pas même les intéressés. Si, Olivier Guillot des États Généraux, qui continue son bonhomme de chemin. Le premier rapport provisoire devrait être sorti au moment où vous lisez ce *Backstab*. Des réunions de réflexion par région sont en cours, qui seront suivies par une grande assemblée nationale à l'automne. On y mettra les dernières touches au rapport sur l'état du JdR en France, après quoi sera probablement prononcée la dissolution de l'EGJdR, qui aura rempli son rôle d'audit. On aura alors des chiffres précis, les desiderata des joueurs et ... voilà. Après ce sera, en toute logique, aux associations régulières de reprendre le truc pour en faire quelque chose. Sauf que si les gars s'entendent pas d'ici là, ça sera un peu gâché. Tout peut encore changer d'ici là, ne soyons pas pessimistes.
Dites, juste une dernière chose. Je sais que c'est facile d'écrire un truc tous les deux mois sans s'occuper de rien, mais est-ce que je pourrais me permettre de dire juste un truc? Oui ? Moi, je suis pas bénévole dans ce milieu, c'est peut-être pas pareil. Il me semble que le caractère de bénévolat implique directement une forte motivation dans le cadre d'objectifs définis par les structures montées par ces mêmes bénévoles. En français, ça veut dire qu'il faut savoir pourquoi on est là, pourquoi on consacre du temps à une association. Aaah, mais oui, vous avez tous des supers objectifs, un discours bien construit, une justification pour chacune des actions et des décisions prises.
C'est bien, mais c'est de la branlette. Je trouve pas de mot aussi parlant qu'on puisse tirer à 20 000 exemplaires. Vous êtes là pour qu'il y ait plus de gens qui jouent aux jeux de rôles, basta. Si vous n'êtes pas capables de vous entendre pour bouger ensemble (vous êtes pas beaucoup, je crois), alors vous n'êtes pas là pour les bonnes raisons. Deux journaux et les éditeurs sont à votre disposition, ils attendent des bénévoles cérébrés et cohérents dans leur démarche. Bonne chance, si vous étiez capturés ou tués, c'est que vous n'avez rien compris.

Quels sont les sites les plus dangereux pour le JdR ?

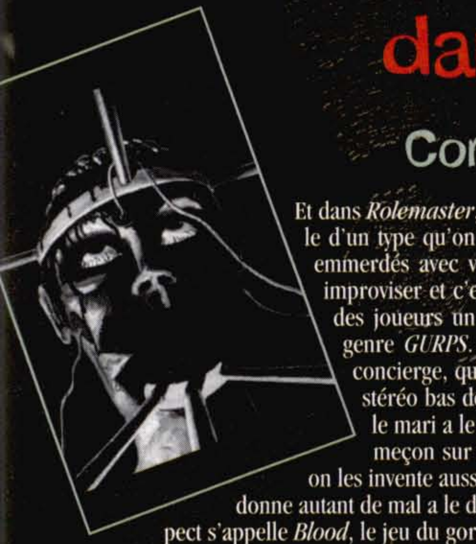
Love thy neighbor
http://www.jyu.fi/~np/rpg/DnD/lovegame.html

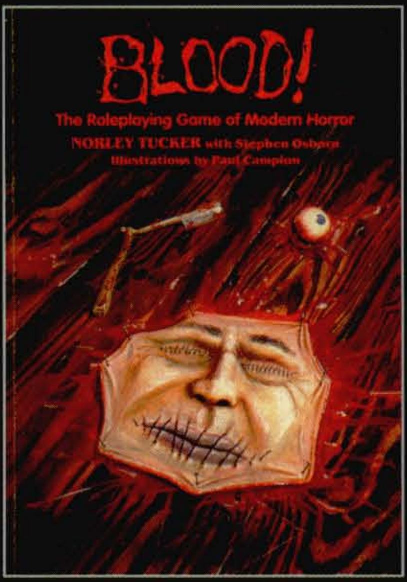
Alors à priori, il s'agirait d'un joueur qui fait une blague du style : Je suis plus catho que tous les cardinaux réunis et j'en mets sur dix pages contre les JdR pour montrer comment les bigots y sont cons. Si c'est le cas, je te le dis perso, c'est toi le gros con. Il y a des vrais gens qui risquent de prendre ça au sérieux et devenir aussi débiles que toi, dans l'autre sens. T'es un connard. Je prends pas de risques, si c'est pas pour rire tu peux doublement aller mourir. Si vous avez pas le net, trouvez-en, allez dans un cyberboui-boui, mais il faut voir ça.

Pas Cher

Mon sécateur dans ta bouche

Corback dans les bacs





Et dans *Rolemaster*, ça fait quoi une ponceuse à bande gros grain sur la gueule d'un type qu'on vient d'asperger d'acide acétique ? Hein ? Vous êtes bien emmerdés avec vos 250 tables de coups critiques. Vous n'avez plus qu'à improviser et c'est pas toujours facile dans une ambiance gore portée par des joueurs un peu imaginatifs. Prenons un système facile à détourner, genre *GURPS*. Vous faites comment si le type veut absolument tuer la concierge, qui n'a rien à faire dans le scénar, à grands coups de chaine stéréo bas de gamme ? Il va falloir voir à se dépêcher de déterminer si le mari a le temps de rentrer de la pêche pour jeter une poignée d'hameçon sur l'aggresseur. Oui, je suis le premier à dire que les règles, on les invente aussi vite qu'on a besoin de tuer un joueur, mais un type qui se donne autant de mal a le droit à un peu de respect. Et pour ce genre de partie, le respect s'appelle *Blood*, le jeu du gore par excellence. Mais attention, on est pas là pour rigoler.

L'auteur vous propose trois types de campagnes. L'horreur classique série Z de base, l'horreur d'investigation à la Cthulhu, mais surtout le Deep Gore pour lequel le jeu a été prévu initialement. En gros, vous mélangez *Brain Dead*, *Evil Dead* et *Massacre à la tronçonneuse*, vous enlevez strictement tout ce qui vous fait sourire dedans et vous obtenez du Deep Gore. D'ailleurs, l'auteur nous fait bien comprendre qu'il ne faut vraiment rien avoir à foutre d'autre pour jouer aux deux premières variantes. Ça doit pas être un type très sympa.

Les règles sont précises, pas trop lourdes et bien entendu très orientées combat. Attention, il s'agit de vraies règles, c'est pas une blague à la *Macho Women with Guns*. C'est complet, on peut vraiment jouer avec. Personnages détaillés, système de combat, scénars variés, etc. L'ensemble est irremplaçable puisqu'aucun autre système n'offre autant de façon de faire du mal à quelqu'un. Mis à part les armes blanches classiques, quelques guns, on retiendra surtout les pages entières d'armes domestiques comme le fer à repasser, chaud ou pas, le mixer, le plumeau, la fourche ou le magnétoscope. Les liquides corrosifs ou toxiques ont leur propre table d'effets, à l'instar de tous les types de liens utilisables comme fouet. Houla, houla, attention, j'ai pas dit qu'il fallait jouer à ce jeu, il faut voir ça c'est tout. Non Madame, on est pas des malades, en fait on achète ces livres pour sauver les bonnes âmes de lectures fâcheuses. Moi par exemple, j'en ai trente-huit, mais je n'en ai lu qu'un. Je vous en prie, c'est normal. Donc vomir sur quelqu'un juste après lui avoir arraché un bras à la pince monseigneur, c'est simulable. Les répercussions des hémorragies sur l'organisme sont fort détaillées, ce qui n'est pas un surprise en soi.

Donc en gros, c'est ambiance *Zombie* de Romero, avec de vrais effets spéciaux, ceux de votre cerveau. Demandez aux schizo, l'ILM est loin dans le vent à côté du mapping/modeling en temps réel que peut vous faire votre cerveau. Pour varier les plaisirs, on nous propose une bonne palette de monstres, du Blob au Giant Psychic Insect from Outer Space. Y'a pas les Nazis Surfers from Hell ou les Killer Tomatoes parce c'est encore beaucoup trop second degré. Plus toutes sortes de maladies, mentales ou pas et des scénars aussi graves que le reste du jeu. De toute façon, on m'accusera pas d'inciter au meurtre sophistiqué, le jeu est introuvable.

Blood! ©1990 - Underground Games

On a plus d'argent. Tu peux nous donner des sites de matos exploitable et gratuit ?

Roleplayer's Guide
http://werple.net.au/~tosh/index2.htm

Blue Troll's Netbook
http://www.fortunecity.com/victorian/byzantium/55/quick.htm

Eric's Compendium
http://www.homebrew.net/games/

Buildings, Sites, Cities and Towns
http://crpp0001.uqtr.uquebec.ca/www_wanderer/Towns/Towns.html

EPIX : JdR sur le web exclusivement
http://epix.citeweb.net/



Aha, de tête je dirais 1981. Baldur's Gate enfoncé par la traduction de Wizardry. Matra-Hachette revient de loin.

Charade

Very Fast & Super Cool

Mon premier reprend des chants SS pour illustrer ses jeux
Mon second vend du plomb au prix du foie gras
Mon troisième se fout de la gueule du monde
Mon tout a un dossier gros comme ça aux prud'hommes

Réponse : aucune, il s'agit d'une allégorie concernant un univers parallèle où les gens sont méchants.

LES RÔLES FÉMININS

et Dieu créa Francis

ou comment parler des femmes sans se prendre un coup de raquette

S'il est un sujet de discussion qui soit commun à tous les rôlistes, au même titre que Mireille Dumas, les parties du week-end, la sortie du prochain Backstab et le QI de Timbre Poste, c'est bien les filles. Ah, les filles... Combien d'entre vous peuvent se vanter de compter une majorité de joueuses dans leurs relations ? Pas beaucoup, hein ? Et ne me faites pas le coup du "moi je" car le fait est que les filles ne constituent qu'une petite minorité des rôlistes et que la représentation féminine à l'Assemblée du Samedi Soir est loin d'égaler celle que prônent nos courageux ministres. Les rôliste(e)s sont rares, un point c'est tout. La discussion est close. Enfin, presque... Si j'arrête là, je connais un rédac'chef qui risque de vraiment pas apprécier la plaisanterie. Donc, reprenons. Le jeu de rôles manque de pratiquantes, certes, mais à qui la faute ? Aux rôlistes ? Aux concepteurs ? Aux intégristes musulmans ? Aux supporters du PSG ?
Eh, t'as parlé de foot, là ? Non Francis, juste du PSG.



La tenue est moulante et la position de la donzelle semble démontrer qu'elle attend le bonheur. Et ce ne sont pas les oreilles en pointe et le gros gun qui vont sauver le tableau. Zéro pointé. Illustration tirée de Shadowrun 3e Edition.

sans contrefaçon, je suis un dragon

Au risque de faire grincer des dents certaines mâchoires bornées, j'ai envie de commencer par une petite anecdote qui fleure bon le vécu. Avez-vous déjà remarqué à quelle vitesse les filles changent de comportement lorsque les joueurs d'un groupe de rôlistes se lancent dans le récit (sûrement très intéressant au demeurant) d'une de ces parties d'anthologie dont ils ont le secret ? Du genre "Tu t'rappelles quand j'ai collé 40 points de dégâts au morbac ?" ou "Si tu l'avais pas tué au premier round, j'l'aurais achevé avec ma hache magique". Et j'exagère à peine... De la même façon que les parents, les médias, les psychologues et les passants qui passent dans la rue, les filles sont particulièrement réceptives à la façon dont les joueurs parlent de la "super activité vachement saine qui ne rend pas fou" qu'ils pratiquent entre potes le samedi soir. Les joueurs sont en effet les principaux responsables des idées reçues dont les filles se servent pour refuser une invitation à une table de jeu. Les "Viens, tu verras, c'est d'enfer" n'y changeront rien, la majorité des filles ont une vision globalement négative, violente et... masculine du jeu de rôles. D'autant que les "Y aura d'autres filles ?" et les invariables réponses qui s'ensuivent achèvent généralement de convaincre les demoiselles de faire "autre chose" de leurs soirées.

Avis aux roméos du JdR : quand y a du monde au balcon, rase-toi le menton.

Le syndrome Xena

Mais ces réticences sont-elles les seules responsables du manque de joueuses ? Le comportement à la fois machiste et réducteur d'un grand nombre de rôlistes n'y est-il pas aussi pour quelque chose ? Houla... Machiste et réducteur... C'est pas un peu sévère, ça ? Ben non, je ne pense pas. Quand on voit à quoi se résument les personnages féminins mis en scène lors des parties (guerrières opulentes, jolies princesses, méchantes sorcières, secrétaires nymphomanes), on comprend un peu mieux pourquoi de nombreuses filles préfèrent éviter de se compromettre... Les rôles féminins ont en effet une fâcheuse tendance à se limiter aux clichés qui ont forgé la réputation de TF1 et des supporters du PSG, vous ne trouvez pas ? Attention, ce n'est pas



seulement des joueurs dont je fais le procès ! Les concepteurs de jeu et les illustrateurs ont aussi leur part de responsabilité dans l'affaire. À mon avis, ce n'est pas en mettant des gros seins sur les couvertures de tous les suppléments qu'on va séduire un public féminin qui boude déjà le jeu de rôles à cause de son côté trop "masculin". Alors, trop de seins ? Non. Mais sûrement des seins "n'importe comment". Car si l'on part du principe que les femmes (blondes américaines mises à part) représentent la moitié des êtres humains pensants et intelligents de n'importe quel univers, pourquoi les aventuriers n'en rencontrent-ils que les spécimens les plus caricaturaux ? C'est vrai ça, où sont les femmes ? Celles avec des gestes pleins de charme ?

Francis Juvet

Soyons réalistes : on ne changera rien au problème de l'absentéisme féminin tant que Hilary Clinton ne sera pas au pouvoir. Raison de plus pour passer à la vitesse supérieure et apporter quelques conseils pratiques sur l'utilisation des rôles féminins, tant pour les joueurs que pour le meneur de jeu. Si la mise en scène de personnages féminins demande moins d'implication et de préparation de la part de ce dernier, le meneur de jeu est logé à la même enseigne que les joueurs en ce qui concerne l'interprétation pure et simple. Les PNJ limitant souvent leurs apparitions à quelques scènes épisodiques, il devient beaucoup plus facile d'incarner un personnage féminin de façon crédible, réaliste, sans tomber dans les travers classiques (gros seins, bouche pulpeuse et armure de cuir moulante). Cependant, le cas des PNJ majeurs rejoint celui des personnages féminins incarnés par des joueurs. De la même façon qu'une joueuse devra "travailler" un perso masculin (c'est vrai ça, c'est pareil pour elles), joueurs et meneurs de jeu devront apporter un soin tout particulier lors de la conception, puis de la gestion de personnages féminins lors des parties. Répétons-le au besoin : les femmes ne sont pas des hommes comme les autres

LES RÔLES FÉMININS



(on parle de technique de roleplaying, hein) et il serait ridicule de jouer un personnage du sexe opposé sans tenir compte des différences fondamentales de caractère, de morphologie et de comportement.

pour le meneur de jeu

La question d'Arnaud Bernard à la population est la suivante : comment utiliser bien et mieux les personnages féminins ? Alors voilà. Pour utiliser "mieux", il convient d'une part de limiter toutes les allusions un tant soit peu machistes qui, en plus d'énerver les filles, ont une fâcheuse tendance à rendre les PNJ moins crédibles. Convenons-en : une "super belle meuf avec une armure" a tout de suite moins de chance d'imposer le respect qu'une "redoutable combattante en armure"... Ce n'est pas parce qu'on est des garçons qu'on doit "garçoniser" toutes les descriptions pour plaire à son public. D'autre part, il peut être intéressant d'utiliser les réactions de certains personnages/joueurs pour donner à un PNJ féminin une occasion de couper court à la polémique. Si la guerrière dont nous parlions précédemment se met en tête de prouver sa valeur au combat, il y a fort à parier que les PJ finiront par changer d'attitude à son égard. Donc, règle n° 1, instaurer des relations d'égalité entre les personnages.

Pour utiliser "bien", c'est encore plus simple. Les femmes étant différentes, les intrigues dans lesquelles elles peuvent être impliquées et les réactions qu'elles risquent d'avoir seront également différentes. Le fait qu'un PNJ soit féminin permet de modifier sensiblement le cours d'un scénario, mais surtout d'imaginer des interactions, des motivations et des alliances particulièrement féminines. Subtilité, art du compromis, goût du dialogue et de la cachotterie, les femmes ont quelques prédispositions naturelles qui feront le bonheur des meneurs de jeu inventifs et méticuleux.

De toutes les BD, on peut dire que Tank Girl a marqué l'imaginaire.
On ne compte plus les personnages féminins en rangers et débardeurs (le flingue est en option, mais souvent présent).
Illustration tirée de *Shadowrun 3e Edition*.

pour les joueurs

Par joueur, on entend "quelqu'un qui construit un personnage féminin pour l'incarner de façon régulière". Les conseils qui suivent sont donc également valables pour les meneurs de jeu qui souhaitent utiliser des PNJ féminins récurrents. Outre le simple exercice de style, l'intérêt de jouer une femme, c'est à mon avis de mettre en avant certains traits de caractère typiquement féminins et d'accentuer les différences entre les deux sexes. Je l'avoue, il n'est pas forcément évident de penser comme une femme... Mais on peut tout de même fixer une ligne de conduite très féminine à un personnage, histoire de se forcer à agir et, surtout, à réagir différemment. Au risque de m'attirer (si ce n'est pas déjà fait) les foudres de toutes les féministes du coin, je pense qu'on peut relever plusieurs éléments propres aux personnages féminins. Le respect de la vie, par exemple. À moins d'être un véritable boucher sanguinaire, les femmes en ont généralement une considération hautement plus respectueuse, si bien qu'une combattante (pour reprendre l'exemple qui va bien) hésitera souvent à tuer ceux qui ne le méritent pas. Le côté maternel doit aussi être mis en avant. Ça peut paraître évident à certains, mais les femmes sont quand même un p'tit peu des mères en puissance, et donc elles se comportent un p'tit peu différemment avec les enfants... et les autres femmes. Les rapports entre deux personnages féminins ont tout intérêt à être traités de façon particulière. Deux femmes qui discutent n'aboutiront pas aux mêmes conclusions, aux mêmes accords, que dans le cas d'une discussion mixte, dont les jeux de séduction et les rapports de force altèrent très souvent le cours.



BONS CONSEILS DE FRANCIS

LES RÔLES FÉMININS



Chez TSR, placer une nana en bikini sur une couverture de supplément a toujours été une solut
pour attirer le chaland. Des fois, ils rajoutent un nain et un coffre débordant de pièces d'or...
Illustration tirée de Dragonlance (

Un personnage féminin a de plus un passé et des motivations qui peuvent forger des caractères originaux. Toutes les femmes ne sont pas forcément intéressées par la perspective du gain, du combat d'auberge, de la rencontre aléatoire ou du trésor qui tue... Des motivations plus personnelles, liées à des rencontres ou des découvertes notamment, gagneront à être développées en accord avec le meneur de jeu, histoire de construire des personnalités fortes et novatrices.
Si vous voulez un dernier conseil : évitez de trop "féminiser" un personnage qui ne le mérite pas. Par exemple, à moins de vraiment vouloir jouer une nymphomane, il n'est pas indispensable de prévoir une tenue provoquante, une bouche pulpeuse ou une collection d'anciens petits amis, et encore moins de faire des clins d'œil aux autres personnages du groupe. On assiste en effet trop souvent à des amourettes aussi fulgurantes que fadasses au sein d'une équipe de PJ... À croire que les rôlistes aiment à se "séduire" entre eux... En définitive, il ne devrait pas être indispensable d'accentuer les côtés féminins d'un personnage, tant dans la description que dans le comportement, et c'est sûrement de cet équilibre délicat entre caractère et caricature que naîtront les meilleurs personnages féminins.

Plus jamais ça !

Après la liste des idées de scénarios pourries, voici celle des mauvaises habitudes à oublier définitivement dans le cadre de notre opération "jouons mieux les femmes". Mieux vaut en rire...

- Le "90-60-90" dans les univers médiévaux
- L'armure de cuir moulante qui montre bien les formes
- La jolie princesse naïve qui a vachement besoin qu'on la sauve
- La secrétaire qui mâchouille son stylo en attendant le livreur de Coca Light et qu'on peut séduire pour avoir des info
- Les personnages féminins qui séduisent tout ce qui bouge pour avoir des info
- Les orques et les trolls qui violent tout ce qui est féminin juste pour le plaisir (et même pas pour avoir des info)
- Les porte-jarretelles, bottes de cuir moulantes, tailleurs sexy, robes transparentes et autres tenues hyper pratiques en toute circonstance
- Les trousses de maquillage, les indéfrisables, les petits miroirs de poche, les chambres individuelles dans les auberges et autres coquetteries hyper courantes dans les univers médiévaux

Mariette et Janus

Histoire de finir en beauté, voici quelques idées de personnages féminins qui sont souvent délaissés au profit des stéréotypes Xena, Scully, Anderson & Cie.
- Le garçon manqué : un peu pour s'affirmer, un peu pour cultiver l'ambiguïté, le garçon manqué de toutes les époques joue sur son physique pour s'entourer d'hommes et exercer un métier "masculin", souvent manuel ou physique, qui lui donnera une occasion de faire "mieux" que les autres. Pas question de l'aider, le garçon manqué met un point d'honneur à masquer ses faiblesses et sa féminité derrière une volée de jurons bien sentis.
- L'épouse : restant souvent dans l'ombre de son mari, qu'il soit seigneur, détective ou simple érudit, l'épouse associe sagesse et résignation, patience et ambition, dans le but de faire évoluer ses propres projets. On ne compte plus les exemples de reines, en apparence passives et dévouées, qui ont marqué l'histoire en révélant leurs dons de stratège, de chef militaire, de diplomate, d'assassin...



- L'engagée : rebelle et visionnaire, l'engagée est une figure emblématique de la résistance, de l'écologie, de la croisade militaire ou du féminisme qui, une fois hissée à la tête d'un réseau, dirige ses troupes à grands coups de charisme et de détermination. PJ ou PNJ, cet archétype haut en couleurs peut servir de déclencheur à toutes sortes de discussions, et surtout d'actions, particulièrement propices à des scénarios de jeu. Vision d'horreur : si le Che avait été *she*, les femmes du monde entier fumeraient aujourd'hui le cigare...
- La passionnée : artiste ou scientifique, la passionnée est une experte qui vit au rythme de ses seuls centres d'intérêt et qui, à force de travailler avec des hommes, finit généralement par en oublier vie privée, coquetterie et "petits arrangements" de salles de bains. Pantalons de treillis, blouses et grosses godasses remplacent tailleurs et talons hauts. Un archétype de l'anthropologue de *Jurassik Parc* qui peut facilement se dériver en mordue de l'informatique, peintre féru d'occultisme ou génie de laboratoire.

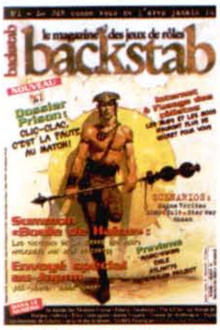
Mouvement de Libération des Hommes

Hum... Comme je suis sûr de m'être fait des copains avec cet article, en présentant les rôlistes comme des machos doublés de mufles ingrats, je tiens à rétablir l'équilibre en dénonçant les pratiques odieuses et inqualifiables de certaines joueuses qui n'hésitent pas à traîner dans la boue l'image de nous autres, pauvres hommes gentils comme tout. En fait, ce phénomène est aussi courant que celui qui pousse les joueurs à caricaturer les personnages féminins. Les personnages masculins incarnés par des joueuses ont souvent une drôle de tendance à devenir vulgaires, hyper musclés, dragueurs, voire franchement stupides. Vous trouvez ça normal, les filles ? Pourquoi vos guerriers sont-ils toujours schwarzeneguesques ? Hein, pourquoi ? Et de quel droit jouez-vous sur votre présence féminine de joueuse pour tenter de séduire les PNJ du meneur de jeu ou les gentilles aventurières de vos compagnons de tablée ?
Joueurs, joueuses, le courrier des lecteurs vous ouvre les bras.

Julien Blondel

PS : Francis™ est une marque déposée de Julien "dommage pour Timbre Poste" Blondel Corporation.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO


N°2 : ÉPUISÉ


N°3 : DISPO


N°4 : ÉPUISÉ

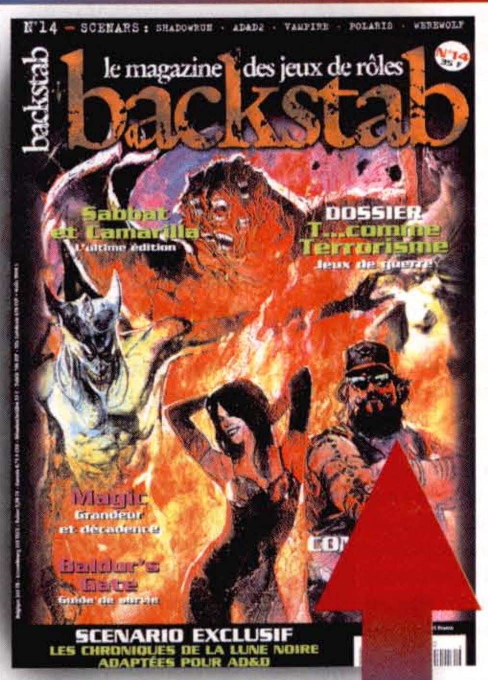

N°5 : DISPO


N°6 : DISPO


N°7 : DISPO


N°8 : DISPO


N°9 : DISPO


N°14 : DISPO


N°10 : DISPO


N°11 : DISPO


N°12 : DISPO


N°13 : DISPO

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :
Backstab 7, rue de Paradis 75010 Paris, France

Tous les ANCIENS NUMÉROS sont au prix de 35 F (40 FF ou 6 Euro pour l'étranger)

- ☐ Je commande le **numéro 1**
- ☐ Je commande le **numéro 3**
- ☐ Je commande le **numéro 5**
- ☐ Je commande le **numéro 6**
- ☐ Je commande le **numéro 7**
- ☐ Je commande le **numéro 8**
- ☐ Je commande le **numéro 9**
- ☐ Je commande le **numéro 10**
- ☐ Je commande le **numéro 11**
- ☐ Je commande le **numéro 12**
- ☐ Je commande le **numéro 13**
- ☐ Je commande le **numéro 14**

TOTAL : ....

Nom : ____________________

Prénom ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : __________ Ville : ____________________

Pays : ______________ Âge : ____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)



La construction de Notre-Dame de Paris

La construction de Notre-Dame fut un événement marquant de son époque. Elle dura un siècle, requit des milliers d'hommes et coûta une fortune. Il est temps d'examiner un peu l'histoire et d'oublier les sonneurs de cloches qui traînent leur bosse...

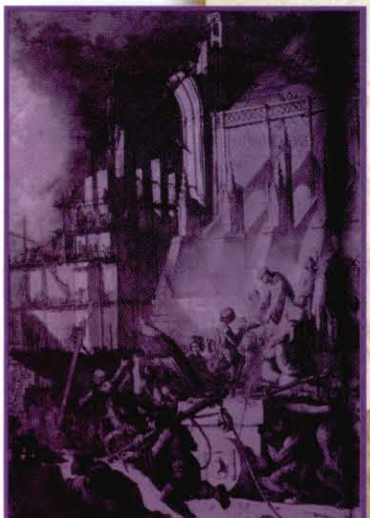
Maurice de Sully

L'homme qui fit bâtir Notre-Dame était issu, contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, d'une modeste famille de paysans de la région d'Orléans. Rien n'est vraiment connu de sa jeunesse, tout est supposé : il fit probablement ses études dans l'abbaye de Fleury, toute proche. C'était certainement là la seule possibilité pour lui d'échapper à sa condition. Il décida de poursuivre ses études à Paris, qui se développait tout juste alors. La ville commençait en effet à déborder de l'île de la Cité et la rive gauche abritait de nombreux collèges appartenant tous à l'Église mais enseignant parfois certaines matières hérétiques. Maurice ne suivit probablement pas ces cours-là car son ascension au sein de l'église de Paris fut des plus rapides : on pense qu'à 22 ans (en 1142) il faisait partie du chapitre de la cathédrale en tant que clerc, qu'à 25 ans il enseignait la théologie à l'école de la cathédrale et qu'à 27 il était sous-diacre. Ses théories et discours sont empreints d'orthodoxie et de classicisme, rejetant les thèses les plus avant-gardistes. Vers 1150 (Maurice aurait alors environ trente ans), il est déjà renommé à travers l'Europe et ses discours sont retranscrits par l'Église pour l'enseignement des prêtres.

En juillet 1160, Pierre Lombard qui avant d'être évêque de Paris avait été l'un des principaux adversaires de Maurice de Sully, meurt. Il faut alors élire un nouveau prélat et comme le chapitre n'arrive pas à choisir entre Maurice et Pierre le Mangeur, un grand amateur de textes théologiques, on demande son avis au roi. Celui-ci conseille alors d'ordonner le plus fervent prédicateur évêque et le plus savant comme directeur des universités. C'est ainsi que Sully devint évêque de Paris le 12 octobre 1160 (à 40 ans).

Pourquoi reconstruire

Il faut savoir qu'à l'époque, l'évêché de Paris est un royaume dans le royaume qui n'obéissait à aucune autre loi que la sienne. L'évêché possède ses propres terres qu'il soumet à ses impôts et sur lesquelles ni le pape ni le roi n'ont d'emprise. À tel point que, selon une anecdote, Louis VII, qui rentrait au palais fut surpris par la nuit et dut s'arrêter à Créteil pour réquisitionner un logis. Mais il ne savait pas qu'il n'était pas sur ses terres, mais sur celles de l'évêché. Lorsqu'il arriva à Paris, avec l'intention d'aller à la cathédrale, il y trouva les portes fermées. Les chanoines lui expliquèrent alors qu'il avait offensé Marie par son comportement. Ils lui ordonnèrent alors de faire des excuses publiques et de rester à genoux devant le portail fermé pour toute la journée, en implorant son pardon. Ce que le roi fit immédiatement.



Jusqu'ici la cathédrale était composée de deux églises, comme l'avait été la mode au VIe siècle : l'une consacrée à saint Étienne, l'autre à la Sainte Vierge. À l'époque où les deux églises étaient utilisées conjointement, Saint-Étienne était le cœur de l'évêché. Néanmoins, quand Sully prend ses fonctions, l'église Saint-Étienne n'est déjà plus qu'une ruine abandonnée et Notre-Dame, reconstruite après la prise de Paris par les Normands, ne vaut guère mieux. Cette dernière est néanmoins devenue le centre épiscopal depuis Charlemagne.

Paris était alors en pleine expansion, et cette cathédrale ne suffisait plus. Les offices et autres fêtes religieuses ne pouvaient accueillir tout le monde et, à l'intérieur, les gens se retrouvaient complètement étouffés par le manque de place. De plus, l'époque avait vu un grand élan de construction et de nombreuses cathédrales et églises avaient été construites selon les concepts récents de l'art ogival (le qualificatif " gothique " ne viendra que plus tard, par dérision). La plus marquante, sans doute, avait été la reconstruction de la cathédrale de Saint-Denis, décidée par l'abbé Suger qui trouvait cette église trop vétuste. L'abbaye, tombeau des rois de France, était en ruine à plus d'un point de vue : les moines y étaient peu religieux, les comptes mal gérés et le bâtiment en mauvais état. À peine arrivé en poste, l'abbé assainit les comptes, si bien qu'il put lancer la reconstruction de l'église principale. Il insista sur l'utilisation d'ogives partout où cela était possible, surveillait les travaux, prodiguait conseils et avis aux bâtisseurs.

L'église Notre-Dame ne supporte plus la comparaison. Elle n'a eu droit qu'à un ridicule ravalement de façade et Sully voulait certainement rétablir la cathédrale à sa juste place lorsqu'il prit la décision de raser l'ancienne et d'en rebâtir une.

L'histoire de la construction

De 1160 à 1163, suivant en cela l'exemple de Suger, Sully entreprend d'améliorer les profits de son territoire. Il multiplia les revenus de son diocèse et en dédia un quart à l'entretien et à la construction sur le domaine. Des écoles et des hôpitaux furent construits, les routes furent améliorées, des ponts rebâtis en pierre. Les forêts furent exploitées au mieux. Tout ceci permit d'augmenter le rendement général du diocèse et aussi son niveau de vie. Néanmoins, ce fut loin d'être suffisant pour couvrir les coûts de construction (rien que la façade fut estimée à 19 millions de francs par Viollet-Le-Duc en 1851). De nombreux dons venant des plus modestes comme des plus riches permirent à la cathédrale de s'élever. Maurice ne reculait devant rien pour assurer la construction de son église. Ainsi, lorsque le très riche usurier Théobald vient lui demander comment se mettre en règle avec Dieu, l'évêque lui conseille tout simplement d'offrir une grande partie de sa fortune à la construction du monument. À sa mort, Maurice lui-même lègue cent livres pour la construction de la toiture. L'irrégularité de cette manne explique sans aucun doute l'irrégularité des travaux, ceux-ci ralentissant considérablement lorsque l'argent vient à manquer. La légende populaire voudrait que les ralentissements se firent sentir lorsque des

Pour la petite histoire

ouvriers volontaires, pieux et ne se reposant jamais se révélèrent à Sully comme étant des anges venus l'aider dans son labeur. Après cette révélation, ils seraient retournés d'où ils venaient.
La première pierre fut posée au printemps 1163, soit par Maurice de Sully lui-même, soit par le pape Alexandre III, alors à Paris pour consacrer le chœur reconstruit de Saint-Germain-des-Prés. Les fondations sont situées à l'emplacement des deux anciennes églises Saint-Étienne et Notre-Dame, rasées pour l'occasion. Elles-mêmes, dans la grande tradition de récupération par l'église des religions installées, avaient été construites sur des lieux de cultes romains. Les Romains s'étaient, eux aussi, intégrés à la religion précédente, la religion gauloise, et s'étaient installés sur les lieux de culte celtes en place lors de leur arrivée. Notre-Dame de Paris est donc, tout comme Chartres un lieu de culte millénaire.
Les deux églises ne furent pas les seules à être rasées et, pour obtenir l'espace nécessaire à l'édifice, de nombreuses maisons furent rachetées puis détruites. Néanmoins, certains bâtiments ne pouvaient être ainsi sacrifiés et les maisons qui n'étaient pas directement sur l'emplacement de la future cathédrale étaient aussi épargnées.
Les premiers architectes de Notre-Dame sont inconnus. Non pas qu'ils aient voulu faire preuve d'anonymat par respect pour l'impressionnant édifice et les figures religieuses qui y sont associées, mais les déprédations du temps ont causé la perte de grand nombre de documents. Ce n'est pas parce que leurs noms ne survécurent pas aux siècles qu'il faut oublier ces architectes et maîtres d'œuvre en accordant le mérite de toute la construction à Sully.
Une fois les fondations posées, furent construits le cœur et l'abside (extrémité en forme d'hémicycle), de 1163 à 1182. Les dimensions du chevet (ensemble regroupant le chœur et de l'abside) sont exceptionnelles : à lui seul, il égale en superficie l'église de Saint-Germain-des-Prés. La hauteur de sa voûte dépasse toutes celles jusqu'ici établies, pour atteindre 32 mètres de haut.
La nef (partie centrale comprise entre le portail et le chœur) fut quant à elle commencée à partir de 1182 et fut terminée en 1200. Elle est l'ouvrage d'un deuxième maître d'œuvre, qui innova en utilisant, peut-être pour la première fois, les arcs boutants et un soutien extérieur. Il dévie aussi légèrement l'axe de la cathédrale, sans doute pour éviter d'autres bâtiments.
Maurice de Sully se retira au monastère de Saint-Victor en 1193 et mourut le 11 septembre 1196. S'il n'a pas pu voir son œuvre achevée, il avait certainement une bonne idée de ce à quoi elle ressemblerait finie car il ne manque pas grand-chose, alors à l'édifice.
Vers 1200, la façade occidentale est commencée. En 1208, on travaille sur les portails de cette façade, la base en est complètement achevée en 1220. Les roses et les travées qui la flanquent ont été construites de 1220 à 1225. La tour sud est élevée en 1240 et la tour nord en 1245.
La cathédrale imaginée par Maurice de Sully est enfin achevée. On estime à quatre ou cinq le nombre de maîtres d'oeuvre ayant travaillé sur cette façade. Eudes de Sully, lui aussi originaire de la ville de Sully, mais par contre issu de la noblesse a succédé à Maurice. Ce Sully-ci fit changer les plans de ce Sully-là, et autorisa le nouveau maître d'œuvre (le troisième) à adapter l'ouvrage du premier.
Le premier architecte connu de Notre-Dame est Maître Jean de Chelles. Il fit refaire le transept (nef transversale coupant la nef principale afin d'obtenir une forme de croix) de l'église pour y ajouter deux grandes roses inspirées de l'œuvre de son concurrent, Pierre de Montreuil. Le but premier de ces deux rosaces était d'éclairer Notre-Dame dont la construction première n'avait pas su mélanger grandeur et luminosité. La rose du transept sud fut achevée en 1270 par Pierre de Montreuil, Jean de Chelles étant mort avant.
On peut alors considérer Notre-Dame comme achevée, le travail restant n'étant que l'adjonction d'un grand nombre de chapelles tout autour de la cathédrale, consacrées à divers saints.
Le XVIIe et le XVIIIe siècles feront subir à l'église diverses déprédations : entre autres la mise en place d'un nouveau chœur par Louis XIV, la première reconstruction de la partie sud du transept ou la destruction des statues des rois d'Israël, pris à tort pour les rois de France lors de la révolution.
Au siècle suivant, Notre-Dame devient la cathédrale nationale et sa restauration s'impose. Un concours est ouvert et le projet de Lassus et de Viollet-le-Duc est retenu. Bien que le projet originel fut modeste et ne consistait qu'à restaurer et consolider chaque partie dans le style qui lui est propre, les architectes s'emballent et, à la mort de Lassus, Viollet-le-Duc restaure la cathédrale telle qu'il conçoit qu'elle était à l'origine, en adaptant très légèrement. Par exemple, il fit refaire la partie sud du transept et notamment la rose, dont il a remplacé les lobes circulaires par des trilobes en forme de trèfles, a fait pivoter la rose et le vitrail de 15 degrés. Comme tout travail important sur un monument national, les résultats sont contestés et bientôt des artistes demanderont que l'on cesse toute restauration.

La vie sur le chantier

Si la légende des anges, bien que charmante, est peu crédible de nos jours, une autre légende qui l'est tout autant a la peau bien plus dure : Notre-Dame de Paris aurait été bâtie en grande partie par des volontaires venus là pour servir leur foi. Deux raisons s'opposent à ça : la première étant que ces gens avaient besoin de manger comme tout le monde et que construire une cathédrale n'est pas vraiment un travail à mi-temps, la seconde étant que le personnel qualifié du bâtiment n'aurait pas vu d'un bon œil cette concurrence déloyale. La construction attirait bien un grand nombre de gens, mais c'était autant pour l'amour de la paye que par esprit religieux.
En bas de l'échelle sociale des bâtisseurs de cathédrale, l'ouvrier de base effectuait les tâches les plus ingrates telles que porter les pierres ou creuser. S'il avait de la chance, il pouvait servir d'assistant auprès d'un artisan sur place. Bien que ces ouvriers n'apprenaient généralement pas de métier, les futures perspectives étaient incroyables pour ceux qui étaient en général des serfs en quête de liberté. Tout d'abord, s'il restait sur le chantier un an et un jour, l'ouvrier gagnait la citoyenneté de la ville, échappant ainsi à sa condition précédente. S'il était sérieux et avait de la chance, il pouvait être pris en apprentissage et apprendre ainsi un métier qui lui apporterait une vie meilleure.
Les métiers de la cathédrale sont séparés plus ou moins clairement en castes. Ces castes se regroupent à peu près suivant le schéma sui-





idées d'ambiance

Vous aurez peut-être remarqué que souvent dans les jeux de rôles rien ne se construit. Tout est déjà tout prêt, à croire que les villes et monuments sont livrés préfabriqués. Et pourtant, les chantiers de l'époque gothique sont un véritable mode de vie pour de nombreuses personnes. Alors que partout ailleurs le système féodal bat son plein, le chantier est un peu une zone franche. Chacun - et chacune - y a sa chance, puisqu'on sait que les femmes pouvaient très bien y travailler. De plus, si l'on accepte la théorie que de nombreuses sociétés secrètes tentent d'investir la place pour faire avancer leurs desseins, il est certain qu'un grand cosmopolitisme devait y régner et de nombreux secrets n'attendent que d'être découverts. Pourquoi vos prochains conspirateurs devraient-ils, encore une fois, se réunir dans une cave sombre et secrète alors qu'un atelier leur tend les bras sur un chantier ? De même, si vos joueurs en milieu médiéval ont besoin de travailler, pourquoi voudraient-ils s'inféoder ou s'établir comme marchand reconnu ? Le travail à la tâche dans une carrière ou sur le chantier leur permet de manger, de dormir et de s'éclipser quand ils le souhaitent. Enfin, si l'un de vos joueurs rejoint un jour la caste des puissants, plutôt que de lui parachuter le château-de-chez-jules-en-face, pourquoi ne pas lui laisser l'occasion d'organiser la reconstruction d'un château sans doute détruit lors de la conquête des territoires ?

Pour la petite histoire

vant : ceux qui travaillent à la carrière (le carrier et le tailleur de pierre) et ceux qui travaillent sur le chantier même (le maçon, le charpentier, le forgeron, le verrier, le sculpteur et, bien entendu, l'architecte alors appelé maître d'œuvre).

Le carrier est responsable de l'excavation mais il doit aussi savoir reconnaître la pierre, sa qualité et choisir les bons filons. C'est un travail très dur, qui ruine la santé de ceux qui le pratiquent. Il est souvent peu considéré. Le carrier est payé à la pierre extraite.

Le tailleur de pierre vit sur la carrière pour des raisons de commodité et de coût : à l'époque, transporter les pierres coûte cher. Il faut utiliser des chevaux, des bateaux et des hommes. C'est pourquoi on taille la pierre avant de la transporter. Il ne reste plus alors qu'à la mettre en place sur le site. Afin d'identifier chaque tailleur pour pouvoir évaluer la qualité de son travail, et éventuellement le payer, chacun d'entre eux possède une marque l'identifiant. Généralement, elle se transmet de père en fils. Les marques servent aussi à identifier la carrière d'origine (il est important pour la stabilité de l'édifice de n'associer que des pierres de même provenance dans un mur) et à positionner les pierres. Enfin, après que les statues représentant les mois de l'année à Notre-Dame eurent été inversées, on étend le système de marques aux statues.

Le maçon travaille sur le site même du chantier et son travail consiste à placer les pierres et à s'assurer qu'elles tiendront. Le maçon ne travaille pas en hiver (à cause du gel) ; certains avantages lui sont offerts, tels qu'une prime à l'achèvement d'une œuvre

La technique du charpentier se voit contrainte d'évoluer : les forêts ont été dévastées et les grands arbres se font rares. Il faut alors utiliser des arbres plus petits de manière plus originale et mieux pensée. Le charpentier construit non seulement la charpente du toit, mais aussi tous les échafaudages nécessaires au travail sur le chantier.

Le forgeron est une personne importante du chantier. Son ouvrage est partout : outils, clous, fer à cheval, etc. L'amélioration de la qualité de la forge entraîne immédiatement dans son sillage les autres corps de métier : avec de meilleurs outils, les tailleurs de pierre peuvent tailler des pierres plus dures et les charpentiers améliorer l'abattage et leurs échafaudages. Mais la partie la plus visible du travail des forgerons reste sans doute certaines portes ouvragées ou les serrures.

Le verre n'est pas fabriqué sur place mais dans des verreries installées à la campagne pour pouvoir profiter du bois, denrée indispensable à sa fabrication. Le verrier installé sur le chantier " se contente " de découper le verre à la forme voulue, de le teindre et de le mettre en place.

Le sculpteur à l'époque n'est pas considéré comme un artiste, au sens où on l'entend aujourd'hui. Les termes employés à l'époque pour le décrire ne le différencient en aucune façon du tailleur de pierre. Tailler des figures faisait partie du métier au même titre que créer les blocs nécessaires à la construction des murs. Le sculpteur n'a que très peu de liberté et uniquement dans la forme, le sujet étant choisi par le religieux.

Enfin, le maître d'œuvre, architecte de l'église, dessine les plans et s'assure de la bonne mise en place de l'édifice. Il s'agit d'un ancien ouvrier, qui a appris le secret jalousement gardé de l'érection d'un bâtiment à partir des plans. Doué d'une grande imagination, il doit savoir convaincre ses employeurs lors des appels d'offres et doit aussi savoir se faire respecter sur le chantier. Il a de multiples talents, c'est donc un homme rare. C'est pourquoi les différents chantiers s'arrachent les architectes et leur offrent des contrats incroyables, exigeant toutefois l'exclusivité du travail pendant le chantier.

Le chantier de Notre-Dame de Paris était plus particulièrement difficile, notamment parce que la cathédrale se trouvait au cœur de la ville et que le chantier était confiné entre les bâtiments, mais il devait de plus, rester sur l'île et éviter les édifices qui ne seraient pas rasés. L'importance de la taille à la carrière se fit alors sentir, peut-être plus que sur d'autres chantiers. De même, les échafaudages ne pouvant pas se trouver renforcés par de nombreux contreforts, il fallut recourir à d'autres techniques, et c'est ainsi que l'on pensa à suspendre la plate-forme au sommet du mur en construction.

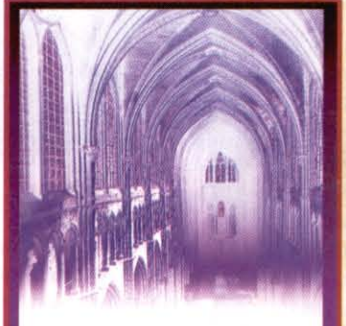
Bien que ce chantier fut conçu, entre autres, pour faire face à l'accroissement de la population parisienne, il y a très probablement contribué. Il a sans doute attiré non seulement le travailleur occasionnel, soucieux de sortir de sa servitude et de gagner sa vie, mais aussi les exaltés voulant assister à l'érection d'un ouvrage que Robert de Thorigny, constructeur de la basilique du mont Saint-Michel décrit en ces mots : " Si ce monument est un jour achevé, aucun autre ne pourra lui être comparé ".

La cathédrale la plus récupérée du monde ?

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit pas dans ce chapitre de Victor Hugo ou de ceux qu'il a inspirés, mais plutôt des interprétations ésotériques et occultes de la cathédrale. S'il semble évident que les francs-maçons, société issue directement des guildes de bâtisseurs de l'époque, puissent trouver en cet édifice un grand nombre de symboles propres à leur groupe, il peut être plus surprenant d'apprendre que certains éléments sont directement imprégnés de culture alchimique et que le secret du grand œuvre est décrit, en clair, parmi les bas-reliefs de Notre-Dame de Paris. L'une des sommités du monde alchimique, l'adepte Fulcanelli, consacre pourtant un ouvrage complet au décodage de ces médaillons : *Le mystère des cathédrales*. Il étendra par la suite son étude à d'autres cathédrales. On ne peut nier la plausibilité des thèses avancées par l'alchimiste, mais alors il faut admettre la présence d'au moins trois groupes occultes lors de la construction de ce monument, aux buts passablement divergents. Même si la pratique de l'alchimie n'est en rien contradictoire avec le christianisme, le catholicisme de l'époque n'avait que peu de tolérance pour les pratiques hérétiques. De nombreuses autres sociétés secrètes ou groupes occultes revendiquent une influence majeure ou mineure sur Notre-Dame et ses éléments. Ils peuvent, bien entendu, tous citer des preuves, des exemples, des interprétations. Et même si cela n'a rien d'historiquement orthodoxe, l'idée de cet ensemble de bâtisseurs appartenant à des sociétés occultes aux buts parfois opposés, parfois parallèles travaillant ensemble dans un but commun peut être extrêmement tentant à utiliser dans le jeu de rôles, alors pourquoi s'en priver ?

MOAH





idées de scénarios

En dehors de l'ambiance en elle-même, de nombreux scénarios peuvent surgir d'un chantier de construction de cathédrale.

Le maître d'une guilde soupçonne la fuite de certains secrets professionnels. Il engage les joueurs pour enquêter sur le sujet.

Un maître d'œuvre jaloux engage les personnages pour éliminer son rival, saboter ses plans avant un appel d'offres, lui voler ses secrets ou bien au contraire, pour se protéger.

Le budget accordé aux rénovations ou aux constructions est énorme. Pour persuader les nobles de faire ces legs, nos intrépides personnages peuvent aider à convaincre, que ce soit par le chantage ou en manipulant les événements de manière à faire croire à ceux-ci que Dieu les a abandonnés.

À court de matériaux de bonne qualité, un maître d'œuvre engage les personnages pour que ceux-ci trouvent une carrière qui puisse subvenir au besoin de la construction.

Pour des jeux plus contemporains, on peut imaginer qu'un secret perdu d'un groupe occulte quelconque soit caché dans la cathédrale. Combien de temps faudra-t-il aux joueurs pour comprendre que le secret n'est pas dans un compartiment secret mais révélé dans l'architecture et la construction de la cathédrale, véritable langage ? Une fois cette étape franchie, comment les joueurs peuvent-ils apprendre des secrets transmis de bouche à oreille et perdus depuis plusieurs siècles ? Les possibilités sont sans doutes infinies et je n'ai fait que dévoiler le sommet de l'iceberg.

DESCARTES EDITEUR

CONCOURS JEUX DESCARTES



Vous êtes Gardien des Arcanes ou simple joueur, vous êtes né dans la même ville que H.P. Lovecraft, vous avez fait vos études à Arkham, répondez à ces quatre petites questions et gagnez votre exemplaire de Delta Green (15 gagnants).

1- Dans la famille des Profonds, je veux le père :

- Hydra
- Croc
- Dagon
- Cthulhu

2- L'université de Miskatonic est entourée par quatre rues. Cherchez l'erreur :

- rue ouest
- rue College
- rue Garrison
- rue Brown

3- En quelle langue est la traduction du Necronomicon de Olaus Wormius ?

- latin
- grec
- hébreu

4- Complétez la citation suivante :
"J'étais vieux quand les premiers pharaons montèrent sur le trône incrusté de joyaux au bord du Nil ; j'étais vieux en ces ères..."

- indicibles
- incroyables
- incalculables

Bulletin à remplir et à renvoyer à Backstab, 7 rue de Paradis, 75010 Paris avant le 20 juin 1999.
Les gagnants seront tirés parmi toutes les bonnes réponses.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... Code postal : |_|_|_|_|_|
Ville : .... Pays : .... Âge : |_|_|

Les indiscrétions de Francis

Fidèle à sa réputation d'investigateur forcené, Backstab a décidé d'envoyer le plus courageux de ses reporters de terrain à la recherche des secrets les plus mystérieux, des scoops les plus sensationnels et des révélations les plus inattendues. Questions qui fâchent ou sujets qui brûlent, Francis tord le cou à la vilaine rumeur et joue au bras de fer avec les langues de bois. Désormais, toutes les vérités sont vraiment bonnes à lire.

Siroz

" Bonjour. Alors comme ça, le supplément *Nature* pour *Scales* n'est toujours pas sorti, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- Eh non, toujours pas... En fait, c'est plutôt " eh non, pas encore ". À l'origine, deux auteurs devaient s'y coller et rendre *Nature* juste après un roman. Comme ça n'a rien donné, et qu'il serait plus que risqué de sortir ce supplément aujourd'hui, il sera proposé gratuitement, sur Internet, par l'intermédiaire d'un site mis en place début septembre. Toutes nos excuses aux joueurs de *Scales* pour l'attente.
- Ahhh ! C'est beau ! Presque aussi beau que le succès de la gamme *L5A*, on dirait ?
-Un succès total et absolu, ah, ah ! Les traductions marchent très, très fort. Les chiffres de vente commencent même à nous rappeler les heures de gloire que le JdR a connues il y a sept ou huit ans, avant l'arrivée de *Magic*. "

Mireille Dumas

" Bonjour. Alors comme ça, on dit du mal du jeu de rôles, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- Oh, attendez, je ne suis que son attachée de presse, vous savez... Laissez-moi vos coordonnées, je transmettrai votre demande. "

Lézéditions du Yéti

" Bonjour. Alors comme ça, il y a du West End Games dans l'air, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- C'est même plus que dans l'air puisque nous avons d'ores et déjà racheté ou, plus exactement, fusionné avec West End Games.
- Waouh... Des projets pour l'avenir, alors ?
- Tout d'abord, remettre en route toutes les licences de WEG, dont celle de DC Comics par exemple.
- Et après ? Hum... Du *Star Wars* ?
- Pour l'instant, il ne s'agit que de négociations et... il y a du monde sur le coup. L'utilisation de la licence *Star Wars* ne sera pas d'actualité avant au moins six mois. "

Croc

" Bonjour. Alors comme ça, on lit *Casus Belli*, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- Ben, faut bien se tenir au courant, tu sais... Alors je lis, du début jusqu'à la fin, sauf la rubrique " inspis ciné BD machin " qui me gave. C'est comme cette histoire de nouvelle formule, en fait. Je préférais l'ancienne. Le changement, c'est bien... quand c'est mieux. Et là non.
- Ouh... Un p'tit mot sur les crevettes ?
- La fameuse " affaire des artémias " ? Ah, ah ! Faut croire que ça les a pas fait rire... Moi, j'ai trouvé ça sympa. C'était sympa, non ? Bon, en tous cas, les miennes ont super bien poussé. "

Attachée de presse de Mireille Dumas

" Bonjour. Alors comme ça, on transmet mes coordonnées, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- Ah oui, le magazine backstab... Désolée, j'avais égaré votre numéro. Rappelez-moi vos coordonnées et je transmettrai sans faute. "

Casus Belli

" Bonjour. Alors comme ça, on n'a pas aimé le coup des artémias, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- En fait, on a trouvé ça très sympa, mais on se voyait mal annoncer publiquement que " tiens, Backstab a eu une bonne idée "... Alors on a préféré s'en moquer un peu, le temps de trouver une meilleure idée et de mettre au point notre fameuse baleine en sachet. Mais bon, quand on voit les millions qui sont dépensés pour les tests sur l'EPO, on imagine que ça va nous coûter bonbon avant d'en sortir une qui soit valable. Tout ce qu'on espère, c'est que les lecteurs joueront encore quand on aura réussi.
- Ah... Et à propos du dé 20 qui fait 21 ?
- Même combat. C'est typiquement le genre de bonne blague qui n'est censée faire rigoler que ceux qui ont de l'humour.
- D'accord... Et un petit match au sommet contre Croc, ça te dirait ?
- Tu veux dire un débat entre rédac'chef ? Houlà... Sur le principe, je suis partant. Mais comme je suis du genre à avoir le cerveau lent, les discussions qui fusent dans tous les sens... Hum... Mon truc, c'est plutôt la correspondance, le dialogue par mail interposé. J'aime bien prendre mon temps pour répondre... "

Cryo

" Bonjour. Alors comme ça, on a des problèmes avec *Ring*, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

- Il est vrai que nous avons reçu plusieurs appels de clients qui semblent avoir quelques difficultés pour lancer le jeu depuis *Windows 95*. En fait, il s'agit d'un problème de reconnaissance des fichiers comportant plus de huit caractères, ce qui entraîne une lecture erronée du jeu, et non d'un problème de marquage du logiciel. Une équipe de testeurs est actuellement en train d'isoler les fichiers qui s'avèrent problématiques sur plusieurs configurations PC. Un nouveau coffret devrait donc sortir sous peu, mais, d'ici là, il est conseillé de rapporter les exemplaires qui posent des problèmes d'installation ou de lancement.
- Ohh... C'est pourtant un jeu qui a dû être testé, non ?
- Bien sûr. *Ring* a été testé sur une trentaine de configurations différentes, et aucune n'a relevé la moindre anomalie. L'hypothèse la plus vraisemblable est celle d'une corruption de fichier par *Windows 95* ou d'une altération du processus de reconnaissance. "

Attachée de presse de Mireille Dumas

" Bonjour. Alors comme ça, on...
- Bip... bip... "

Multisim

" Bonjour. Alors comme ça, on est toujours sans nouvelle de la version " cyber " de *Nephilim*, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
- À vrai dire, la création d'un background futuriste pour *Nephilim* n'est que l'une des nombreuses pistes envisagées pour le *spin-off* que risque de connaître le jeu dans les années à venir. Rien ne sera fait avant l'année prochaine, mais l'idée d'un " cyber-Nephilim " n'est pas forcément celle que nous trouvons la plus intéressante, dans un premier temps tout du moins.
- Mouais... D'autres projets alors ?
- Plusieurs atlas sont prévus, ainsi que de nouveaux suppléments sur les incarnations et une ou deux campagnes de longue haleine, sans oublier la poursuite du développement de *Nephilim on line*, le jeu d'aventure sur Internet. "

Delphine software

" Bonjour. Alors comme ça, on a des disques d'or de Richard Claiderman dans ses locaux, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
- Certes... Et c'est une longue histoire. En fait, Delphine compte plusieurs branches : Delphine Software pour les jeux vidéo, Delphine Studio pour l'enregistrement et Delphine Productions pour différents artistes différents, dont Richard Claiderman. À l'époque où les locaux étaient encore communs, on pouvait effectivement entrer pour des jeux vidéo et tomber sur les fameux disques d'or... Autant dire que je comprends votre émotion. Mais nous sommes également la maison de disque de gens comme Nicolas de Angelis, Diego Molinari ou le groupe Ocarina, aujourd'hui disparu.
- Ouh... Et c'est de cette façon que vous avez fait fructifier votre capital ?
- Exactement. La branche " production " de Delphine a permis le développement de la section " vidéo ". Quelque part, c'est donc à ces artistes qu'on doit la naissance de jeux tels que les *Voyageurs du Temps*, *Another World* et *Flashback*... "

Julien " Francis " Blondel tient à remercier chaleureusement tous ses interlocuteurs. Et ce n'est qu'un début... See you soon !

AU TRICHEUR !

Tricher : v. intr. 1° Enfreindre les règles d'un jeu en vue de gagner. 2° Enfreindre une règle, un usage en affectant de les respecter.

La grande illusion

" Dis, c'est quoi ce truc auquel tu joues, tu sais ce truc-là, les jeux drôles ?
- Tout d'abord, on dit "jeu de rôles", et ensuite c'est pas un truc ! Il s'agit de se réunir à plusieurs afin de créer une histoire, d'imaginer une aventure dont les joueurs seraient les protagonistes principaux.
- Ouais, bon ben c'est bien beau mais qui c'est qui gagne ?
- Il n'y a pas de gagnants ou de perdants : tous les joueurs participent à un processus de création. Le véritable plaisir vient de cette émulation entre quatre ou cinq personnes qui cherchent à créer un petit moment de rêve. L'un des principaux intérêts étant justement qu'il n'y a pas de perdant : il ne s'agit pas d'une compétition entre les joueurs mais d'une véritable collaboration."

Dans *Stormbringer* (premier je[u] tiré des romans de Moorcock les tricheurs sont faciles [à] détecter : ils sont Melnibonéen[s] ou Pan-tangiens. Il ne faut pa[s] accuser les joueurs puisqu[e] c'est le jeu lui-même qui plac[e] des barrières arbitraires qu['il] est si facile de contourner



N'IMPORTE QUOI ! Comme tout jeu, le jeu de rôles est une compétition. On cherche à voir progresser son personnage, à lui voir acquérir puissance et gloire, argent et honneur. Les autres joueurs sont là pour la même raison car, si cela n'était pas vrai, en quoi cela pourrait-il les déranger que vous accapariez tous les objets magiques sur lesquels votre groupe est parvenu à mettre la main ?

Il n'y a pas de perdant, dit-on ! Souvenez-vous de la dernière fois où vous vous êtes fait atomiser un personnage lors d'une fusillade un peu trop violente ou lorsque vous vous êtes écrasé telle une grosse bouse après avoir raté votre dernier jet d'escalade. En quelques secondes, l'expérience de semaines d'aventures se retrouvait tout juste bonne à aller alimenter votre poubelle à vieux papiers (ou, pour les plus nostalgiques, ce volumineux dossier où vous conservez, telles de précieuses reliques, les fiches de tous vos personnages morts au champ d'honneur). Bien vu, c'était sympa d'avoir pensé à rédiger une histoire personnelle de quinze pages.

Il n'y a pas de gagnant, dit-on ! C'est ce que vous pourrez dire à votre pote qui, parce que plus chanceux que vous, a gardé et fait progresser le même personnage depuis le début de la campagne, tandis que vous en êtes à votre cinquième personnage, toujours débutant. Vous en parlerez à celui qui a toujours le coup de bol de tomber sur les objets les plus sympa. Vous en parlerez à cette charmante jeune joueuse qui, parce qu'elle est la copine du meneur (ou parce qu'il rêve qu'elle le devienne, on peut toujours rêver) réussit toujours parfaitement dans la moindre de ses entreprises...

votre meneur est là pour vous faire du mal

"Les dés ne sont là que pour faire du bruit derrière l'écran" annonçait fièrement pépé Gygax, notre maître à tous. Combien de meneurs et de joueurs avez-vous entendu claironner fièrement cette courte sentence. Eh bien oui, votre meneur triche !

Lorsque vous êtes parvenu à passer un exceptionnel coup critique contre son grand méchant lors du premier tour du combat, qu'il jette les dés et vous annonce que votre adversaire parvient à parer votre coup, vous n'allez tout de même pas me dire que vous le croyez.

Lorsque vous parvenez à éviter toutes les balles que d'odieux individus s'acharnent à vous tirer dessus depuis quinze minutes, et qu'en l'espace de trois secondes votre meneur favori parvient à obtenir trois critiques de suite, vous n'allez pas me dire qu'il a toujours eu beaucoup de chance.

Vous souvenez-vous de cette étrange créature sur laquelle votre vaillant groupe s'échinait à frapper depuis une demi-heure lorsque, soudainement, l'un d'entre vous eut l'idée de tenter de compter le nombre de points de dégâts que vous lui aviez infligés ? Résultat : 32457 points de vie. Pas mal pour un gobelin, même géant. Et votre meneur de vous annoncer tout penaud, qu'il avait peut-être mal évalué la puissance de frappe de votre groupe et qu'il avait bien dû faire avec les moyens du bord.

vengez-vous !

Mais tout ça, c'est pour le bien de l'aventure, vous dira-t-on. Et là je m'offusque et je pousse un cri de haine : pourquoi lui et pas moi ? Votre meneur triche, faites pareil.

Pour les timides, la première alternative est la suivante : le "mini-maxing", ou l'optimisation du personnage. Il s'agit ici de savoir décortiquer les règles de jeu de manière à pouvoir créer le personnage le plus puissant possible. Cette technique est particulièrement bien adaptée aux jeux où la création est un système de répartition de points accompagnés d'avantages et de désavantages (White Wolf, je vous aime !). Il s'agit ici d'accumuler le plus de points possible en s'intéressant aux désavantages les moins handicapants : sombre secret (de toute manière qui cela peut-il bien déranger que vous soyez un tueur psychopathe en cavale ?), ennemi (pas de problème, une balle entre les deux yeux et le désavantage disparaît)... Il s'agit aussi de savoir distinguer quelles carac-

téristiques vont s'avérer inutiles et lesquelles vont être indispensables. En règle générale, on peut constater que la dextérité constitue un petit plus à ne pas oublier car elle vous permet de crocheter les serrures, de savater les importuns et de manger sans ressembler à Babe. D'un autre côté, qui peut bien s'intéresser au charisme ? Après tout, ne vaut-il pas mieux savoir assurer après qu'une situation dégénère, plutôt que de savoir à peu près éviter une telle chose mais de se retrouver à ne rien pouvoir faire si cela arrive tout de même ? En ce qui concerne les compétences, il s'agit de la même chose. Après tout, quelles sont vos chances de faire un jet de "musique" ou de "cuisine" ? Mais, en ce qui concerne "esquive" ou "parade", la question ne se pose même pas.
Mais bien souvent cela ne suffit pas et il faut s'en remettre à des techniques bien plus critiquables pour parvenir à sauver votre gentil personnage des griffes de l'immonde tortionnaire qui vous sert de meneur. Sans même parler des dés truqués (merci Backstab), il suffit d'investir dans quelques dés bien sombres (du genre numéro en bleu foncé sur fond noir...) pour que votre meneur et vos adversaires, pardon, partenaires de jeu n'y voient que du feu. Il est aussi possible de préparer des dés positionnés sur la bonne face, puis de lancer quelques dés à côté histoire de faire du bruit, pour enfin montrer fièrement le résultat préparé : 01 dans ta face, pourrez-vous alors crier gaiement.
D'un autre côté, vous en connaissez beaucoup vous des meneurs qui se prennent la tête à vérifier que vous ne vous êtes pas rajouté un ou deux points de compétences en trop à la création ou lors de la progression de votre personnage ? Il vous manque deux points d'expérience pour augmenter une compétence : vous croyez vraiment que, telle la fouine du fisc, il va venir renifler, soupeser votre feuille de personnage ? Et puis, s'il le remarque, vous pourrez toujours jouer les crétins et prétendre vous être planté ("Comment ça, trois et un ça fait pas cinq !").
Enfin si votre meneur fait jouer des scénarios du commerce, il connaît les risques qu'il prend. Alors vive le libéralisme. N'hésitez pas à en récupérer un exemplaire afin de découvrir les principaux écueils auxquels vous serez confrontés. Je connais ainsi un certain Philippe T. (je ne le nommerai pas, sa mère aurait trop honte de lui : sachez simplement qu'il est pigiste dans l'infâme revue que vous tenez en main et qu'il est aussi l'auteur de *Polaris*) qui a pour charge de traduire le scénario *Return to the Tomb of Horror* pour Jeux Descartes, et qui joue en même temps ce scénario avec son groupe d'amis (ouais je sais je suis un peu une sorte de balance). Moi je dis qu'il y a de fortes chances pour que son personnage s'en tire plutôt mieux que les autres, vous ne pensez pas ?



De l'intérêt de la triche

Les personnes bien pensantes vont me rétorquer que si le meneur triche, c'est dans l'intérêt du scénario, qu'il s'agit de faire vivre quelque chose d'épique et de grandiose aux personnages, et bla et bla et bla.
Je me demande alors en quoi on pourrait considérer que les joueurs sont moins responsables de l'intérêt du scénario que le meneur de jeu : pourquoi deux poids deux mesures ? Un joueur qui passe sa partie à faire des jets pourris, et qui finalement voit son personnage se faire éclater la tête par un pseudopode géant parce qu'il est le seul à avoir raté son jet d'esquive, n'a-t-il pas lui aussi le droit de reprendre ses dés parce que personne ne regardait et d'annoncer haut et fort : "Bon, je le fais mon jet d'esquive, hein !" ? Oh le vilain garçon il a triché, il a osé refaire un jet de dés, il a dérogé aux sacro-saintes règles du jeu. STOP !!! Si vous voulez jouer aux dés, faites une partie de 421. Si un meneur triche pour sauver son scénario, je ne vois pas pourquoi un joueur ne pourrait pas le faire une fois de temps en temps pour sauver son personnage.
Bien sûr, j'oubliais une chose fondamentale : tricher c'est mal ! Il faut croire qu'une vingtaine d'années d'éducation en couvent ne m'ont pas appris à respecter la parole divine. Tricher c'est bien si cela peut vous permettre de vous éclater. Quant à tous ceux qui oseront vous critiquer, pourquoi agissent-ils ainsi s'ils ne s'intéressent qu'au scénario ? "Maître, maître, machin il est méchant, il a triché aux dés : il a 18 dans cinq caractéristiques sur six (la dernière étant le charisme bien entendu) !" Finalement, dans un tel cas, qu'est-ce qui pose vraiment problème : que vous ayez triché ou que lui se retrouve avec un personnage tout bouseux ? La jalousie est un bien vilain défaut !
"Quelle honte ! moi je joue pour le plaisir d'incarner des personnages originaux, mon plaisir je le trouve dans l'ambiance avant tout. Vois-tu, mon personnage c'est un vampire très classe, raffiné..." En attendant, dès que se présente une bonne baston, le personnage en question il n'a plus qu'à aller s'aiguiser les canines pendant que ses potes se tapent tout le boulot. Et, en définitive, il ne faut pas rêver : même dans le jeu le plus "ambiance" qui soit, les trois quarts des jets se font dans des situations de combat ou d'utilisation de super-pouvoirs, pardon, de disciplines.

Alors en résumé, oui, tricher c'est mal. Oui, c'est honteux. Oui, les meneurs, eux, ils ont le droit de tricher parce qu'ils sont plus intelligents et plus responsables et plus beaux que le joueur de base. Non, les joueurs ils ne doivent pas tricher parce qu'ils ne savent pas ce qu'ils font (pardonnez-leur Seigneur) et parce qu'ils ne savent plus s'arrêter une fois qu'ils ont commencé.

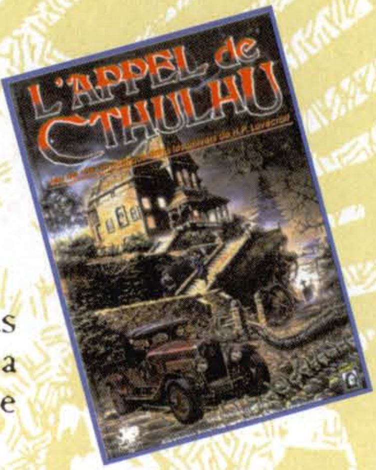
Mais finalement, la triche n'est-elle pas un faux problème ? Entre joueurs et meneurs vraiment intelligents (en ce qui concerne les autres, il paraît qu'ils ne lisent pas backstab), il ne devrait y avoir aucun problème, puisque chacun œuvre dans l'intérêt de l'Aventure. Alors triche ou pas, une seule règle, éclatez-vous.

Hitcher

Tout est une question d'échelle de valeur : la version américaine de *In Nomine Satanis/Magna Veritas* est une véritable usine à grosbill alors que dans la version originale ils sont... un peu plus rares. Illustration tirée de *In Nomine* (v.a.)

Conseils

Le strict minimum



Vous désirez investir dans un nouveau jeu, mais vous ne savez pas quoi choisir parmi tous les suppléments "indispensables" de la gamme. Cette nouvelle rubrique vous aidera à discerner l'utile de l'agréable ou du complètement superflu.

L'appel de Cthulhu

La gamme de *l'Appel de Cthulhu* est l'une des plus étendues et des plus riches. On trouve de tout (du très mauvais, *les Fragments d'épouvante*, et du très bon, *Delta Green*). Suivant l'orientation que vous désirerez donner à votre campagne (moderne, décalée, classique, etc.), nous vous proposerons plusieurs possibilités d'investissement.

L'indispensable

• Le livre de base (199 F neuf, 120 F d'occasion)

Inutile de vous ruer sur l'ultime édition révisée, corrigée, augmentée et en anglais. La dernière version traduite de Descartes (la cinquième) est largement suffisante (pour commencer et pour continuer). Les apports des éditions ultérieures sont minimes et ne valent pas la peine d'investir. Et pour les petits portefeuilles, n'hésitez pas à vous tourner vers les traductions antérieures (y compris la boîte) : même si les règles sont moins travaillées, elles sont éprouvées.



L'utile

• L'écran (110 F neuf et 60 F ou moins d'occasion)

Indispensable ? Pas certain. Plutôt utile, sans plus. Non seulement tous les écrans de la gamme sont indiciblement laids (je voulais la faire celle-là), mais en plus ils ne contiennent pas toujours les informations les plus pertinentes. Au prix de la photocopie couleur, de la colle et du scotch, fabriquez votre paravent vous-même (ou faites-vous le prêter).

• Le Manuel du Gardien (109 F neuf ou 85 F d'occasion)

Autant le guide du joueur peut passer à la trappe, autant celui du Gardien (le MJ) renferme des informations intéressantes. Livres maudits, sectes internationales, conseils de jeu, il n'y a rien (ou presque) à jeter. Encore une fois, optez pour la version française.

• Le guide des contrées du Rêve (129 F neuf, épuisé mais il est possible de le trouver en collector)

D'une laideur repoussante, ce petit bijou exploite l'une des facettes de l'œuvre de Lovecraft : le monde des rêves. Un univers entier à explorer, des liens avec notre monde et des monstres particulièrement étranges. Puisque la version française est épuisée, tournez-vous vers l'une des deux dernières éditions anglaises.

L'agréable

À présent, il faut choisir parmi les nombreuses variations sur le thème de l'horreur que propose ce jeu. Impossible et inutile de tout acheter.

Cthulhu classique

Depuis quelques années, Chaosium propose toute une gamme de suppléments sur le pays de Lovecraft : *Dunwich*, *Innsmouth*, *Arkham*, etc. L'ensemble forme un petit univers bien sympathique et complètement dans le ton du jeu de base. Le choix qui suit est subjectif et vous devrez piocher selon vos besoins (et votre imagination). Comptez en moyenne 30 % de réduction en occasion et un peu plus si vous optez pour les versions américaines.

• Les mystères d'Arkham (159 F)

Le cœur de l'œuvre de Lovecraft. S'il n'y en a qu'un, c'est celui-là. Les quatre scénarios fournis donnent une bonne base de départ pour votre campagne. Le problème, c'est qu'il est tellement bien qu'on veut tout de suite acheter les autres.

• Kingsport, cité des brumes (119 F)

Vous êtes certains d'avoir tout exploité à Arkham ? Alors vous pouvez vous jeter sur celui-là. De quoi terroriser vos joueurs pour quelques séances...

Les autres suppléments de cette collection en français sont soit inférieurs (*Dunwich* et *Innsmouth*), soit des recueils de scénarios. Une fois que vous aurez épuisé ces deux produits, vous n'aurez plus besoin de nos conseils pour savoir ce qui vous manque dans le reste de la gamme et vous pourrez attaquer les grosses campagnes (*les Masques...*, *le Rejeton...*).

Cthulhu contemporain

Oubliez la Prohibition et les Ford T. Nous voici à l'heure d'Internet et des satellites. Entre *Millennium* et les *X-files*, le Cthulhu contemporain se situe dans la mouvance dâââârk. Le problème, c'est qu'il n'existe qu'un seul produit qui soit véritablement de qualité (oubliez vite *Cthulhu 90* : une véritable escroquerie).

• Delta Green (259 F)

Suivant votre budget et vos compétences d'angliciste, choisissez plutôt la version d'outre-Atlantique. Avec la sortie de la version française, cette dernière devrait se vendre un peu moins cher. Quoi qu'il en soit, pour jouer à notre époque, c'est le seul supplément qui vaille le coup. Évitez tout le reste (*le triangle des Bermudes* ou *Utta-ti Asfet*, par exemple) à l'exception d'un petit recueil sorti très discrètement : *Les astres sont propices*. Il n'est pas génial mais peut donner des pistes à exploiter.

Cthulhu exotique

Rapidement, voici deux variations majeures de la gamme. On entend par exotisme, tout ce qui n'est pas dans la veine du Cthulhu classique ou contemporain.

• L'Angleterre : offrez-vous " Cthulhu by Gasligth " (119 F), " le guide de Londres " (118 F) et bien entendu " l'Aube Dorée " (199 F). Les deux premiers se dénichent aisément d'occasion. Élémentaire mon cher Cthulhu !

• La France : *Le Guide des années folles* est à la France ce que *Delta Green* est au contemporain : une référence. Pour les nostalgiques de *Maléfice* et ceux qui veulent se lancer dans *Terreur sur l'Orient-Express* avec de solides bases. Un trésor.

La Hyène

P.S. : Merci à Jean Hugues de Phénomène J pour ses informations.

L'addition s'il vous plaît !

Faisons les comptes :

Les règles	**199 F neuf ou 120 F d'occasion**
Le manuel du Gardien	**109 F neuf ou 60 F d'occasion**
Total	**308 F neuf ou 180 F d'occasion**

Ajoutez 200 F pour une spécialisation (un peu plus pour *Delta Green*) et le tour est joué.

Les Jeux Du Bimestre

Les scores

…ur obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi long-…emps que tu le désires.

- …ore 10/10 Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
- …ore 9/10 Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
- …ore 8/10 Très bon produit. Oui... oh oui...
- …ore 7/10 Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
- …ore 6/10 Assez bon produit. Wizz !
- …ore 5/10 Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
- …ore 4/10 Produit très moyen. Blurp...
- …ore 3/10 Mauvais produit. De dos et dans le noir.
- …ore 2/10 Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
- …ore 1/10 Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, les rédacteurs de BACKSTAB s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Dans ce numéro, on décernera un prix pour un supplément JdR et un prix pour un jeu micro. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont descernées ce mois-ci à :

Heroes of Might and Magic 3 et The Way of Shadow

SOMMAIRE

Passion

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

AMIENS
· EXCALIBUR
7, rue Henri IV
80000 - AMIENS
Tél. : 03 22 91 69 76

ANGOULÈME
· LA CRYPTE AU JEUX
12, rue Tratieux
16000 - ANGOULÈME
Tél. : 05 45 37 61 32

BORDEAUX
· L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél. : 05 56 51 73 78

CAEN
· HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CEAN
Tél. : 02 31 85 22 21
· LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél. : 02 31 85 17 77

CLERMONT-FERRAND
· LE QUARTIER BLATIN
3, rue Blatin
63000 - CLERMONT-FERRAND
Tél. : 04 73 93 44 55

DIJON
· LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél. : 03 80 53 12 28

DOUAI
· LÉGENDES
42, rue Durutte
59500 - DOUAI
Tél. : 03 27 97 31 51

GRENOBLE
· LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
· TEMPS X
4, grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél. : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE
· LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél. : 05 46 41 49 29

LE MANS
· LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél. : 02 43 43 80 54

LILLE
· ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél. : 03 20 55 67 01

LIMOGES
· L'ONIROSCOPE
6, rue Jules Noriac
87000 Limoges
Tél. : 05 55 77 90 53

LIVRY-GARGAN
· L'ŒIL DE GRENDAL
1, avenue Thiers
93190 - LIVRY-GARGAN
Tél. : 01 43 01 13 12

LYON
· CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél. : 04 72 77 62 60
· LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél. : 04 72 73 13 26

MARSEILLE
· LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 48 25 43
· ROLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 42 10 29

METZ
· LA CAVERNE DU GOBLIN
18, bis Bd Maginot
57000 Metz
Tél. : 03 87 18 42 07

MONTPELLIER
· EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 81 33
· PLANÈTE JEUX
33, rue Roucher
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 40 50

NANCY
· LA MAISON D'ÉLENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 32 25 06
· APOLOG
55, rue des 4 Églises
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 37 50 66

NANTES
· LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05
· SORTILÈGES
7, rue des trois croissants
44000 - NANTES
Tél. : 02 40 12 14 99

ORLÉANS
· EURÉKA/Rayon Jeux de Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÉANS
Tél. : 02 38 53 23 62 - Poste 42

PARIS
· NOMADES
37, Bld Bourdon
75004 PARIS
Tél. : 01 44 54 07 44
· L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél. : 01 45 87 28 83
· STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél. : 01 44 07 39 64

PAU
· AU PETIT TROLL
11, rue Dubuoué
64000 - PAU
Tél. : 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
· L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél. : 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
· CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél. : 04 68 34 89 39

POITIERS
· LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél. : 05 49 41 52 10

REIMS
· DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél. : 03 26 47 79 91
· EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél. : 03 26 77 91 10

RENNES
· LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél. : 02 99 30 35 35

ROUEN
· CAMISOLE
90, rue Jeanne D'arc
76000 - ROUEN
Tél. : 02 35 70 13 06

SAINT ETIENNE
· EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél. : 04 77 21 32 26

SAINTES
· LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél. : 05 46 74 45 34

STRASBOURG
· PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél. : 03 88 32 65 35

TOULOUSE
· ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél. : 05 61 12 41 48

TOURS
· LEGEND
12, rue Jules Charpentier
37000 - TOURS
Tél. : 02 47 54 55

TROYES
· JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél. : 03 25 73 51 86

VERSAILLES
·CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél. : 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
· DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél. : 32 2 734 22 55

CINEY
· LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
Tél. : 083/21 64 80

LIÈGE
· CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÈGE
Tél. : 042 21 29 20

NAMUR
· AMALGAMES
Galerie Molina
Rue Haute Marcelle
5000 - NAMUR
Tél. : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
· DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél. : 032/323 67 60

GENÈVE
· AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél. : 41 22 734 2576



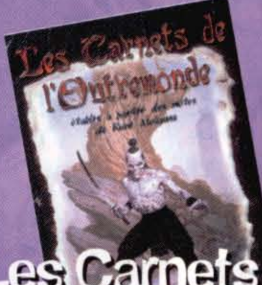
La voie du Crabe

Supplément pour L5A
en français
Édité par Siroz Productions
124 F



La voie du Scorpion

Supplément pour L5A
en français
Édité par Siroz Productions
124 F



Les Carnets de l'Outremonde

Supplément pour L5A
en français
Édité par Siroz Productions
189 F



Le crépuscule de l'honneur

Scénario pour L5A
en français
Édité par Siroz Productions
79 F

Sur le chemin de la guerre

Poursuivant sa politique de traduction à grande vitesse, Siroz Productions nous propose pas moins de quatre suppléments sur les deux (trois) prochains mois.

Utile et intéressant, *La voie du Crabe* ouvre fièrement la marche à ce nouvel arrivage. Si vous avez toujours voulu savoir comment jouer finement un gros bourrin, ce supplément est fait pour vous. Obéissant à la construction désormais classique des ouvrages consacrés à la description des clans, ce supplément vous permettra de découvrir toute la finesse et l'intelligence d'un clan souvent considéré à tort comme un ramassis de barbares sans manières. Les auteurs réussissent la gageure de nous faire apprécier l'étonnante diplomatie de ces samurai. Bien évidemment, les amateurs de grosses bêtes visqueuses n'ont pas été oubliés et la plus importante partie de ce supplément est consacrée aux rapports " chaleureux " que les samurai du Clan du Crabe entretiennent avec les créatures de l'Outremonde. Tout ceci s'achève par une description détaillée de certaines des personnalités les plus importantes du clan. Il s'agit d'un supplément intéressant dans son ensemble. Il s'avérera surtout indispensable à tout meneur désirant envoyer son groupe de joueurs dans l'Outremonde. Enfin, comme à son habitude, Siroz Productions nous offre un petit cadeau *made in France* sous la forme d'un gros scénario destiné à faire découvrir certaines luttes d'influence qui peuvent exister au sein du clan. Un ajout plus qu'utile puisqu'il a le bon goût de nous montrer que le Clan du Crabe est un clan comme les autres, en proie à des luttes de pouvoir et d'influence. Une aventure qui nous prouve que ce supplément n'est pas uniquement destiné aux casseurs de monstres.



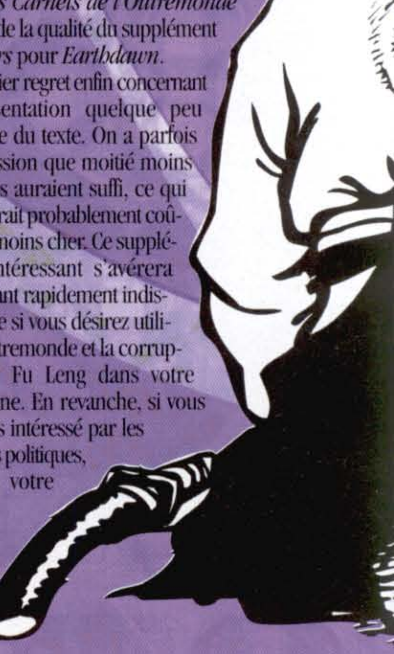


Au menu ce soir

Les Carnets de l'Outremonde n'est rien d'autre qu'un bestiaire destiné à vous faire découvrir la joyeuse faune évoluant en Outremonde. Ici les auteurs parviennent à éviter l'écueil de se contenter de nous livrer une suite insipide de caractéristiques de créatures toutes plus puissantes les unes que les autres. Bien au contraire, serais-je tenté de dire. En effet, d'une part ce supplément est des plus agréables à lire car il est rédigé à la manière du journal de voyage d'un célèbre shugenja de la famille Kuni. D'autre part, les créatures les plus insignifiantes sont celles qui s'avèrent être les plus intéressantes. Si vos joueurs rigolent à la vue d'un pauvre gobelin couvert de boue, c'est qu'ils ne savent pas encore ce qui peut les attendre. D'une rare intelligence et d'un rare intérêt, ce supplément réussit à nous donner envie de découvrir l'Outremonde, non pas pour y affronter les immondes créatures qui s'y baladent, mais plutôt pour observer la vie qui s'y est organisée. La découverte de la cité des gobelins, Pue-fort, s'annonce comme un moment de jeu exceptionnel, une aventure que vos joueurs ne seront pas prêts d'oublier. Vos vaillants samurai pourront aussi rencontrer l'étrange peuple nezumi, les " hommes-rats ", plus anciens que les hommes. Il s'agit d'un peuple fascinant qui parvient à survivre dans les terres corrompues de l'Outremonde depuis des générations.

Bien évidemment, les amateurs de beaux tableaux de chasse ne seront pas en reste, et ils pourront se réjouir de la présence d'un gros chapitre consacré aux oni. Cependant, les réjouissances devraient être de courte durée : la puissance redoutable de ces créatures devrait en effet pousser même les plus vaillants samurai à réfléchir à deux fois avant de les attaquer. Je regrette tout de même que les auteurs ne nous aient pas fourni quelques oni plus intelligents que les tas de dents et de griffes décrits dans cet ouvrage. Sur ce point *les Carnets de l'Outremonde* est loin de la qualité du supplément *Horreurs* pour *Earthdawn*.

Un dernier regret enfin concernant la présentation quelque peu aérienne du texte. On a parfois l'impression que moitié moins de pages auraient suffi, ce qui nous aurait probablement coûté bien moins cher. Ce supplément intéressant s'avérera cependant rapidement indispensable si vous désirez utiliser l'Outremonde et la corruption de Fu Leng dans votre campagne. En revanche, si vous êtes plus intéressé par les intrigues politiques, passez votre chemin.







La grande bataille

Jusqu'à présent Siroz Productions s'était contenté de traduire les suppléments pour *le Livre des Cinq Anneaux*, en fonction de l'ordre de parution des suppléments américains. La sortie du *Crépuscule de l'honneur* et de *la voie du Scorpion* semble vouloir définitivement rompre avec cette habitude.

Parfaitement situé dans la continuité de *La voie du Crabe* et des *Carnets de l'Outremonde*, *Le crépuscule de l'honneur* vous mènera jusqu'aux portes - et au-delà ! - de la Grande muraille. Il s'agit d'un scénario destiné à un groupe d'aventuriers plutôt portés sur le combat. Cependant, attention aux gros bœufs qui sommeillent dans chaque groupe : la première partie de cette aventure demandera de grandes qualités de diplomate et d'enquêteur. Proposée peu de temps après *Entre le ciel et l'enfer*, le scénario de *La voie du Crabe*, cette aventure permettra de montrer les nombreuses facettes d'un clan bien plus fin qu'il n'y paraît. Autre chose de première importance : cette aventure vous permettra de faire rencontrer des personnalités majeures du monde de Rokugan à vos personnages. Il s'agit bien là d'un élément essentiel puisque c'est par ce biais que vos joueurs pourront espérer un jour faire de leurs personnages des héros qui pourront modifier la destinée de l'Empire d'Émeraude. *Le crépuscule de l'honneur* vous propose donc de découvrir un homme rendu fou par sa haine de l'Outremonde et son ambition démesurée. Vos personnages auront l'occasion de prouver leurs qualités de diplomates et seront amenés à rencontrer les samurai de tout l'Empire qui viennent faire leurs preuves le long de la Grande muraille. Attention cependant ! la fin de cette aventure est des plus sanglantes et il serait bon que vos personnages disposent de compétences de combat plus que correctes afin d'y survivre.



La voie du meneur de jeu

Depuis que vous jouez au *Livre des Cinq Anneaux*, combien de fois avez-vous dû affronter de grands méchants représentants du Clan du Scorpion ? Combien de fois avez-vous dû pactiser avec des représentants de ce clan alors que vous étiez sûr et certain qu'ils n'attendaient que la première occasion pour vous poignarder dans le dos ? De quelle manière vous êtes-vous méfié de votre compagnon de table qui décida de jouer un samurai de ce clan ?

Force est de le constater, le Clan du Scorpion est probablement, en l'état actuel des choses, le clan le plus utilisé par les meneurs de jeu pour opposer à leurs joueurs des adversaires plus intelligents que les créatures de l'Outremonde. Ce supplément vous dévoilera donc les secrets de ce clan, mais plus encore que cela, il saura vous montrer qu'il s'agit de bien plus qu'un ramassis de menteurs et d'assassins.

La nouvelle d'introduction met tout de suite dans l'ambiance et prouve à quel point il peut être dangereux de se mettre un membre du Clan du Scorpion à dos. S'ensuit le traditionnel historique du clan et force est de constater que, dès ces premières pages, le supplément s'adresse plus aux meneurs de jeu qu'aux joueurs. Quelques secrets d'importance majeure sont dévoilés dès cet historique et le reste du supplément est du même acabit. De nombreux sujets destinés à intéresser les meneurs sont abordés. Ainsi ce supplément nous dévoile des informations sur les douze parchemins noirs qui scellent la prison de Fu Leng et qui sont, en partie, aux mains du Clan du Scorpion. On y découvre aussi des informations sur Iuchiban et plus particulièrement sur Ambition, l'une de ses quatre lames maudites, propriété des daimyo du clan depuis des générations. Enfin (surtout) vous y apprendrez le secret des ninja (enfin une partie du secret comme vient de le prouver la sortie de *Way of Shadows*), et cette partie devrait quelque peu vous surprendre. S'ensuivent quelques considérations techniques permettant aux joueurs et aux meneurs d'incarner des membres du Clan du Scorpion, qu'ils soient bushi, shugenja, assassin, espion ou diplomate. Une description de quelques archétypes et la description des principales personnalités du clan viennent parachever le corps du texte.

Mais si toutes ces informations justifient à elles seules l'achat de ce supplément, la meilleure partie de cet ouvrage se trouve à mon goût dans les nombreuses annexes situées à la fin. Vous pourrez ainsi y découvrir un article intitulé " La voie de la trahison ". Il s'agit d'un élément absolument indispensable à tout meneur ou joueur désirant incarner sérieusement un personnage du Clan du Scorpion. Cet article vous donnera des conseils pratiques, utiles et intelligents vous permettant d'intégrer un samurai de ce clan dans votre groupe de joueurs. Il vous permettra de comprendre pourquoi le Clan du Scorpion existe encore de nos jours (ce qui ne serait pas le cas s'il n'était effectivement qu'un repaire de crapules). Ce supplément réussit l'exploit de nous faire comprendre que la voie du Scorpion c'est aussi la voie de la loyauté, la voie de l'honneur. Enfin, un petit scénario vient, comme d'habitude, clore cet ouvrage.



Affaire à suivre

La sortie de *La voie du Scorpion* précédera celle de *La voie de la Grue* de manière à sortir avant la boîte *la cité des mensonges*. Ainsi les meneurs désirant investir dans ce formidable décor de campagne auront eu la possibilité de comprendre quelle est la mentalité du Clan du Scorpion avant de découvrir leur principale cité marchande. De bons suppléments bien et vite traduits : *L5A* joue plus que jamais dans la cour des très grands jeux.

Hitcher

Score :

8/10 pour *La voie du Scorpion*

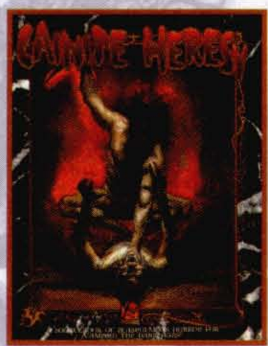
7/10 pour *Le crépuscule de l'honneur*, *Les carnets de l'Outremonde* et *La voie du Crabe*

Cainite Heresy

Supplément pour Vampire : The Dark Ages en anglais
Édité par White Wolf
90 F

Ceci n'est pas une critique

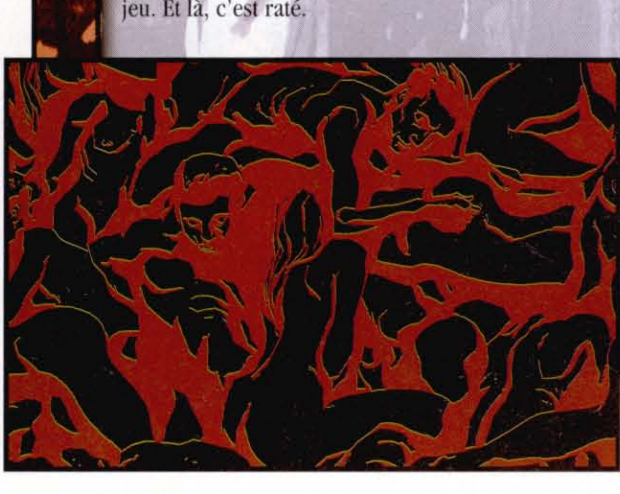
Je vais littéralement vomir sur ce supplément.
Pour être honnête, c'est même la première fois que j'éprouve suffisamment de dégoût et de révolte pour me permettre d'écrire autre chose qu'une simple critique. D'ordinaire, quand un produit est mauvais, je me contente de sourire et de trouver quelques phrases rigolotes, histoire de marquer le coup dans la bonne humeur. Mais là, ça va vraiment pas être possible... *Cainite Heresy* est la quintessence de tout ce qui me répugne dans le jeu de rôles, à savoir l'utilisation de thèmes sordides et graveleux pour faire du fric. À l'image de *Charnel Houses of Europe : the Shoah*, qui décrivait les camps de concentration nazis de la Seconde Guerre mondiale, *Cainite Heresy* s'appuie sur ce que je considère être un thème sordide et graveleux, que ce soit pour faire de l'argent ou pour prétendument " développer un des aspects majeurs du jeu ". Ce supplément n'en est pas moins une erreur. Et une insulte.



Pour moi, le jeu de rôles n'est rien d'autre... qu'un jeu, une passion que je trouve originale, positive et saine. Saine. Rien à voir avec les horreurs que ce tas d'ordures tente désespérément de faire passer pour des " secrets " ou des " idées de scénarios " à développer lors des parties. À mon avis, les concepteurs des jeux et des suppléments se doivent plus que quiconque de veiller non seulement à l'image qu'ils donnent du jeu de rôles, mais aussi et surtout aux outils qu'ils mettent à la portée des joueurs et des meneurs de jeu. Et là, c'est raté.

De quoi parle ce supplément ? De luxure, de débauche, de viol, de torture, de perversion, de satanisme et de religion. Les déviances malsaines de l'Europe médiévale vues par une bande de voyeurs frustrés et élitistes qui justifient leurs fantasmes à grands coups de majuscules et de citations bibliques. Des pourris, quoi. Imaginez une centaine de pages bourrées d'illustrations salaces, de scènes d'orgies démoniaques et de sacrifices méticuleusement décrits, le tout enrobé dans un flot d'anecdotes prétendument historiques et de parchemins brûlés dans les coins pour faire encore plus vrai... Et c'est ça qui me gêne le plus, précisément : cette volonté des auteurs de plonger le lecteur dans leur vision malsaine et insidieuse de la réalité. À la page 21, après une nouvelle d'ambiance et quatre torchons parcheminés enduits d'une prose maladive, on trouve même le petit message suivant : " Take, all of you, and drink. " Et là, ce n'est pas un figurant qui parle, mais bel et bien l'auteur ! Buvez, ceci est mon sang ? Dans un supplément ?
Si vous voulez rendre service à tous ceux qui aiment le jeu de rôles pour ce qu'il est, n'achetez pas *Cainite Heresy*.

Julien Blondel





Score : Ce supplément ne mérite pas de note, mais un blâme.

Winter Court

Supplément pour L5R en anglais
Édité par AEG
125 F



Impossible de trouver homme plus heureux que moi après la lecture de *Way of Shadow*. Impressionné par la qualité, la quantité et la facilité d'utiliser les informations que j'avais pu y trouver, je réfléchissais à la trame de ma future campagne lorsque *Winter Court* m'arriva entre les mains. Je m'apprêtais à découvrir un petit supplément sympathique, décrivant les us et coutumes de la cour. Je m'attendais à un supplément agréable à lire mais pas révolutionnaire... Je n'aurais pu me tromper plus.
Winter Court est le premier supplément d'une nouvelle série qui décrira les différentes saisons de la vie de l'Empire. Chaque année, un ouvrage consacré à chacune des saisons dévoilera les événements importants ayant lieu.
L'hiver est traditionnellement la plus importante saison diplomatique de l'Empire. Les paysans attendent le retour des beaux jours, les marchés ont fermé leurs portes et les nobles se retrouvent entre eux en attendant le retour de la chaleur pour pouvoir s'étriper à nouveau. Ce supplément nous décrit donc la cour impériale et ses grandes familles, mais aussi les grandes dates de l'histoire de Rokugan, les principaux festivals, les grandes traditions... Largement de quoi réjouir le plus exigeant des lecteurs (qu'il soit meneur ou joueur). Et le meilleur reste à venir : en effet, la partie la plus intéressante de cet ouvrage vous dévoile les grandes manœuvres politiques actuellement mises en œuvre par chacun des grands clans. Enfin, les créatifs de chez AEG commencent à utiliser le formidable historique du jeu de cartes... C'était pas trop tôt.

Score : 8/10

Bayushi Geoffrey

Abduction

Jeu de cartes pas à collectionner en anglais
Édité par Eden Studios
80 F

Alors voilà, t'es un bon plouc dans ton champ et t'attends que ça se passe. Et tout d'un coup, une petite soucoupe arrive et te chope. Et là, dans le vaisseau, tu te dis que ça pue. Parce que les petits gris t'ont mis dans une cuve et qu'ils n'arrêtent pas de t'envoyer des décharges électriques... les cons ! Alors, tu cours dans les couloirs qui puent et tu tentes d'échapper aux patrouilles. Mais tu n'es pas seul, il y a d'autres "gentils spécimens" qui veulent aussi mettre les bouts. Pour s'en sortir une seule solution : courir... Présentée dans une jolie boîte verte, *Abduction* entre dans la série des nouveaux p'tits jeux de



cartes à collectionner qui vont bien. Reposant sur un thème original et traité avec humour, ce produit propose un système de règles simple et efficace qui garantit des parties rapides et pleines de rebondissements. Chaque joueur construit la soucoupe en plaçant des cartes de lieux un peu comme pour les dominos. Il est représenté par un pion et cherche désespérément une carte *Sortie* pour gagner sa liberté et la partie. Il utilise des cartes événements pour handicaper ses adversaires ou s'avantager en cours de jeu. Les actions sont résolues simplement par un jet de dé qui n'est pas fourni. Cet aspect aléatoire limite un peu les stratégies envisageables. On passe somme toute un bon moment à découvrir les fines plaisanteries des taquins auteurs. La carte "*Anal probe*" n'en est qu'un exemple. On regrettera cependant que de nombreuses cartes soient reproduites en plusieurs exemplaires et que le traitement graphique soit limité par l'utilisation d'un vert monochrome. Son prix n'est en rien justifié et le classe malheureusement dans la catégorie des " produits à éviter à tout prix sauf si l'on est collectionneur ". Voilà, c'est tout.

Score : 4/10

Timbre Poste

Artefacts

Supplément Dark Earth en français
Édité par Multisim
165 F

Un artefact est, au sens commun rôlistique, un objet magique rare, mais aux effets puissants s'il est utilisé de façon adéquate (du genre " Wouah ! Cool ! Une épée +10 tueuse de dieu ! "). Dans le monde de *Dark Earth*, on désigne par artefact un outil construit ou cultivé par l'homme en réponse aux dangers quotidiens de Sombre Terre. Et que vous soyez marcheurs, fouineurs, gardiens du feu, la moindre étincelle de technologie peut sauver votre peau. Ce nouveau supplément pour *Dark Earth* nous présente un grand nombre de ces inventions. Chaque caste y trouve son compte, les artefacts étant adaptés aux besoins de chacune. Ainsi, les gardiens du feu ont, entre autres choses, accès à de nouvelles armes et armures, comme la fameuse " épée-lumière " ou les étonnantes " armures Mycos ", protections biologiques à double tranchant. Les fouineurs, quant à eux, pourront dégoter bon nombre d'artefacts pour leurs larcins. Le tout est géré par des règles de localisation géographique et de rareté qui sont simples mais efficaces, le but de ce supplément n'étant pas de transformer une expédition dans l'Obscur en promenade de santé. La grande nouveauté d'*Artefacts* est d'être destiné aux joueurs, qui pourront donc le compulser à volonté. Maîtres de jeu, n'ayez crainte, aucun mystère propre au monde n'y est défloré. On pourra reprocher à cet ouvrage de ne contenir aucun scénario et pas assez d'illustrations, mais il n'en reste pas moins indispensable tant il précise de nouveau " l'atmosphère technologique " de *Dark Earth*. L'autre qualité indéniable d'*Artefacts* est qu'il individualise très nettement chaque personnage. Utilisé avec *les Carnets de l'Obscur*, c'est une vraie mine à scénarios qui n'attend qu'un maître de jeu travailleur pour l'exploiter.



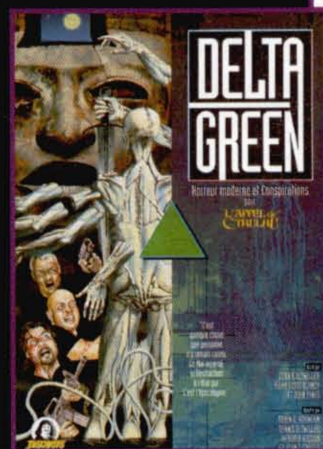
Score : 7/10

Vincent Delage



Delta Green

Supplément pour l'Appel de Cthulhu en français
Édité par Jeux Descartes
259 F



"Au début était le rien..."

Enfin presque rien. Si vous désiriez jouer à *l'Appel de Cthulhu* à notre époque, une seule solution : *Cthulhu 90*. La logique du pire. Quelques scénarios vous offraient cette possibilité (*les œufs de Karlath*, par exemple) mais rien de bien réjouissant. Il fallait composer, repomper d'autres jeux ou renoncer.

"Puis arriva Mulder..."

Puis J.F.K fut assassiné par les Martiens, les dollars eurent des éléments métalliques pour contrôler les flux financiers, le fils du pape fut emprisonné pour trafic de perroquets en Alaska. Bref, la vague américaine conspirationniste déferla sur le monde. Une série télévisée propagea ce climat de paranoïa et certains films (parfois très bons) en rajoutèrent une couche. Notre petit univers ludique n'y échappa pas (*Conspiration X*, *Conspirations*, etc.) et le poulpe indicible sortit de son sommeil pour l'occasion. Pagan Publishing nous offrit le plus gros supplément jamais édité pour ce jeu : *Delta Green*. Aujourd'hui (après *l'Aube Dorée*), Descartes nous le traduit.





Men in Green

Qu'est-ce que le Delta Green ? C'est une organisation secrète, para-gouvernementale, dont le but est d'éradiquer la menace extraterrestre qui plane sur les États-Unis (lisez "le Monde"). Certains hommes du gouvernement savent qu'"ils" sont là et passent des alliances avec Eux. Le Delta Green répond présent pour combattre toute cette vermine et déjouer les complots pour la gloire de Dieu et de l'Amérique ! Vous l'aurez compris, il y a deux façons de jouer dans cet univers : à la *X-files*, sérieux, sombre, parfois effrayant, et à la *Men in Black*, c'est-à-dire avec un gros soupçon de dérision et de l'action.

Tom Clancy est un petit joueur

Mais ce qui surprend le plus dans ce livret, ce ne sont pas les théories des auteurs pour intégrer le Mythe dans la cohorte des complots étasuniens, c'est la méticulosité avec laquelle ils ont décrit l'ensemble des services fédéraux américains. Incroyable ! Il y a tout, en détail, avec des dates, des archétypes et des anecdotes. Une référence (avec *le Guide des Années Folles*). Il y a tellement d'informations qu'il n'est pas nécessaire de tout lire d'une traite, mais il faut piocher à droite et à gauche : codes secrets, armes à feu, organisations adverses (le fameux Majestic 12), actualisation des monstres, scénarios... Ces pages débordent de renseignements.

Fnath@Cthulhu.rlyeh

Quoi ? Vous n'aviez pas encore la version américaine ? Foncez sur la version française ! Même si vous ne jouez pas à l'*AdC*, *Delta Green* vous en apprendra sur l'administration de Big Brother et sur les différentes méthodes pour rendre définitivement paranoïaques vos pauvres joueurs. Vivement la suite...

Hyène in Back

Score : 9/10



La Croix et le Colt

Supplément pour Deadlands en français
Édité par Multisim
170 F



Don Camillo chez les Indiens

" Mon père, j'ai péché. Je ne suis pas un mauvais desperado : je ne tue presque jamais mes victimes et je torture rarement. Et puis j'ai entendu parler de vous. Il paraît que vous pourrez me montrer le chemin de la rédemption. Je sais que la route sera longue et dure mais je suis prêt à tout pour le salut de mon âme. Ma religion ? Peu importe, si j'ai bien compris : un croyant dans le Weird West peut être de confession chrétienne, musulmane, juive, taoïste, bouddhiste, etc. Le tout est de garder la foi, tout en respectant les interdits liés à ces religions (alcool, meurtre et autres tentations du Malin). Sortir du droit chemin, c'est perdre la protection divine. Ces règles sont dures à respecter et la chute est facile. "

Mon mea ne coule pas

" Bien entendu, il n'y a pas que des contraintes à devenir un saint homme. Dieu merci, il y a aussi des avantages comme les miracles, les dons du ciel ou les interventions divines. Les premiers permettent d'obtenir des effets immédiats, alors que les seconds sont permanents. Les dernières sont réservées aux saints des saints puisque qu'elles déclenchent parfois des cataclysmes bibliques (ça tombe plutôt bien). Et puis, mon père, il y a les reliques... Vous n'en avez jamais vu ? Mais on m'a pourtant dit qu'elles étaient aussi rares que précieuses. Même si elles peuvent être corrompues, elles restent tout de même particulièrement puissantes. "

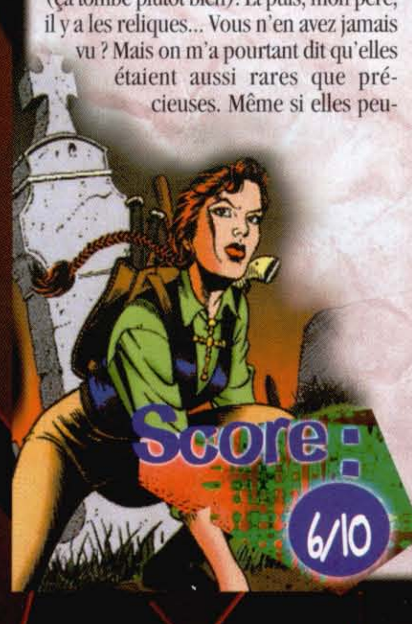
La crise de foi

" Bon, elle est pas de moi celle-là. Mais, elle convient bien à la situation, mon père. Vous voyez, être Huckster ou savant fou était enthousiasmant. Je sais que le chamanisme a aussi des avantages certains. Mais après le bref aperçu que vous me proposez de la religion, je me demande où est passée cette originalité que l'on rencontrait dans les autres professions possibles du Weird West. Dans d'autres univers, on pourrait comparer les croyants à de simples clercs (voire à des paladins). Pas de quoi fouetter un diable. Certes, les hommes d'église sont puissants, mais pas aussi bien exploités que les autres personnages. Les informations sur les religions tiennent un peu du remplissage et les miracles s'avèrent très classiques. Restent le scénario et tout ce qui concerne les forces de maaaaal ! De quoi développer quelques campagnes intéressantes, pleines de cultes innommables. "

Ad patres

" Bref mon père, malgré des qualités certaines, votre prêche ne m'a pas convaincu. Si les voies du Seigneur sont impénétrables, j'y reste moi-même hermétique. Le pauvre pécheur que je suis n'y trouvera pas d'intérêt mais le Marshall pourra sans doute y piocher des idées. Adios, mon père et bonjour à votre patron ! "

La Hyène pieuse



Score : 6/10

Bodyguard of Lies 2 : Mokolé

Supplément pour Conspiracy X en anglais
Édité par Eden Studios
115 F



Deuxième opus de la série *Bodyguard of Lies*, *Mokolé* tend à confirmer la qualité de cette série de suppléments pour *Conspiracy X* qui a pour vocation d'offrir, au sein d'un même ouvrage, du matériel destiné à tous : nouvelle profession, précisions de règles, nouvelles compétences, nouveaux équipements... Ainsi qu'un épais scénario, bien évidemment réservé au meneur de jeu.

Les heureux acheteurs de ce petit ouvrage auront le plaisir de commencer leur lecture par une longue nouvelle d'introduction. Elle leur permettra de se préparer à découvrir une nouvelle organisation : les chevaliers de Mona. Ce groupe a pour objectif de lutter contre la corruption spirituelle et la magie noire. Il s'agit probablement de l'une des factions les plus intéressantes créées récemment, et elle saura facilement trouver sa place dans vos aventures si l'occultisme vous intéresse plus que les petits hommes gris. D'ailleurs les férus d'occultisme ne pourront qu'être ravis par le trop court article consacré à l'alchimie. Pour cette partie, je ne peux que regretter que les contingences techniques aient pris le pas sur le fond historique : il s'agit d'un domaine qui aurait gagné à être plus détaillé.

Ce supplément s'achève sur un gros scénario qui vous emmènera au plus profond des bayou de la Louisiane à la poursuite d'un mystérieux homme-alligator. Si cette idée d'aventure vous paraît légèrement stupide, je ne saurais trop vous conseiller de lire ce scénario avant de vous prononcer définitivement. Il s'agit d'un très bon scénario avec une fin qui pourrait en surprendre plus d'un.

Score : 7/10

En bref, un supplément pas indispensable mais tout de même fort utile.

Geof.

Book of the Weaver

Supplément pour Werewolf : the Apocalypse en anglais
Édité par White Wolf
119 F

Le monde des lupins repose sur plusieurs entités symboliques et mystiques que sont le Weaver (le tisseur), Gaïa et le Wyrm. Ce livret vous propose de découvrir les secrets de la plus inconnue de ses trois puissances. Conçue, dès les origines, comme une force de progrès et de développement, elle présente aujourd'hui les stigmates d'une profonde corruption. On pensait que le Wyrm était le "grand méchant", le Weaver est dans son genre tout aussi inquiétant. Ses serviteurs utilisent leurs connaissances dans des buts qui n'ont rien de nobles.

Eh bien sûr, vous trouverez ici tout ce que vous devez savoir pour être incollable sur le sujet. Une bonne histoire des relations garou/Weaver et de l'influence de cette force sur le monde. Un bon délire spiritotechnologique entre l'*Inspecteur Gadget* et *Cyberpunk*. Ces petites mer-



veilles ne sont pas à mettre entre toutes les paluches à poils. Une liste exhaustive des serviteurs de la Grand-mère araignée vient ensuite. Des esprits familiers aux organisations de scientifiques malades comme la DNA, tout est parfaitement décrit. On rencontre les PNJ importants qui nous mettent au fait de toutes les intrigues. La question est de savoir si vous en avez vraiment envie. Et moi, j'y crois pas trop. Mais bon y a des fans.

En résumé, un bien beau produit quand on n'aime pas vraiment les beaux dessins et qu'on se contente d'un background allusif et linéaire. De quoi piocher quelques bonnes idées pour mettre un peu d'originalité dans une de vos campagnes. Moi ça me laisse quand même sur ma faim, ça manque définitivement de violence et de profondeur, mais c'est bien dans la lignée de cette gamme assez inégale et qui est capable du pire comme du meilleur.

Score : 3/10

Pit Bull

Les dagues de Cara Fahd

Campagne pour Earthdawn en français
Édité par Jeux Descartes
128 F



L'objet magique d'*Earthdawn* a au moins une originalité : il ne donne sa pleine puissance que lorsque son utilisateur a découvert tous ses secrets, ce qu'on appelle ses connaissances clé (comment il a été forgé, par qui, dans quel but, quels ont été ses différents propriétaires, etc.). Cela donne des thèmes de scénarios tout trouvés et, le cas échéant, de campagne, comme c'est ici le cas.

Au cours des cinq aventures qui composent cette campagne, les PJ vont partir à la recherche des différentes connaissances clé des dagues dont ils sont en possession et ainsi parcourir le pays : les Monts Delaris, le territoire de Cara Fahd, les Jungles de Liaj, les Monts Tylon, puis les rivières souterraines situées sous ces mêmes monts. Les aventures, de difficulté croissante, sont divisées en quatre courts épisodes et s'adressent à des personnages de cercles 5 à 9. Vous pouvez compter un ou deux épisodes par soirée, soit un total compris entre dix et vingt séances de jeu, ce qui est tout à fait honnête.

Les scénarios sont assez variés, les ambiances agréablement retranscrites et le supplément est très facile à utiliser pour les MJ, même débutants. Il est néanmoins vivement conseillé d'intégrer les cinq épisodes dans votre propre campagne plutôt que de les jouer les uns à la suite des autres. L'histoire manque, en effet, un peu d'envergure. Essentiellement centrée sur les PJ, elle ne changera pas la face de Barsaive, contrairement à ce qui est annoncé en quatrième de couverture.

Malgré cette petite réserve sans grande conséquence, *Les dagues de Cara Fahd* constitue indéniablement un beau produit, bien ciblé, qu'on ne peut que conseiller aux amateurs d'*Earthdawn*.

Score : 7/10

Quicksilver

Metal Gear Solid



Jeu Playstation en français
Édité par Konami
399 F

Phénoménal

C'est avec une tristesse infinie que je quitte finalement ma console vidéo pour aller chercher un peu de sommeil réparateur. Voilà maintenant plus de douze heures que je m'acharne à tenter de finir *Metal Gear Solid*. Cette petite merveille tout droit sortie de l'imagination débridée de nos amis nippons (oui, je sais elle était un peu facile) me tient en haleine depuis que, pour la première fois, j'ai fait l'erreur de sortir le CD de sa boîte.

Ce jeu vous propose d'incarner Solid Snake, un vaillant commando, désigné pour mettre fin aux activités d'une bande de terroristes qui a eu la mauvaise idée de prendre le contrôle d'une base d'essais nucléaires. Notre héros va donc empêcher les grands méchants de tout faire péter, et, par la même occasion, tenter de leur casser quelques dents.

J'en entends déjà qui commencent à soupirer, "bof, il s'agit encore d'un bon gros jeu de bœufs, où il faut latter tout ce qui bouge !". Attention ce n'est qu'en partie vrai. *Metal Gear Solid* est un jeu "intelligent" (je mets des guillemets parce qu'il ne faut pas abuser, on joue tout de même un commando au front bas), il vous faudra faire preuve de finesse pour parvenir à échapper aux différents gardes qui rôdent dans la base. Sur un principe proche de celui de *Tenchu*, vous devrez savoir être patient et profiter de toutes les opportunités de dissimulation que vous offrira votre environnement.

Il me serait possible de vous parler longuement de l'excellence du graphisme, de la qualité de l'ambiance sonore, du nombre de pixels au cm^2, etc. Je laisserais toutes ces considérations techniques à mes homologues de revues spécialisées en vidéo, parce que je dois bien vous avouer que tout ça je m'en fous. À dire vrai, le réel plaisir que j'ai eu à découvrir *Metal Gear Solid*, ce n'est pas véritablement en jouant que je l'ai eu, mais en regardant se dérouler un film sous mes yeux. Le scénario est des plus solides et saura donner des idées à tout bon meneur contemporain (*Millenium's End*, *Cyberpunk*, *Shadowrun*, etc.). Tout au long du jeu vous pourrez assister à un véritable film, avec ses rebondissements, ses moments épiques et sa fin grandiose. J'en étais à regretter de ne pas réussir à passer les épreuves imposées par ce jeu, uniquement dans l'attente de découvrir la suite de l'aventure.

Metal Gear Solid fait partie de ces jeux rares qui vous collent dans votre fauteuil durant des heures sans que vous vous en rendiez compte. Il fait partie de ces jeux dont on parle encore dix ans après leur sortie parce qu'ils ont changé quelque chose. Alors peu m'importe que des agacés de la manette parviennent à le finir en dix heures, peu m'importe que d'autres jeux soient plus beaux ou mieux programmés, ce soir je retourne me faire un ciné... Je vais revoir *Metal Gear Solid*, ça vous dit ?

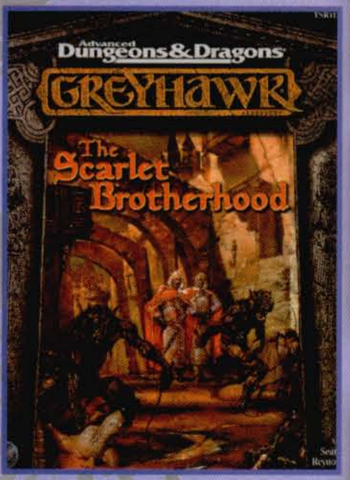
Score : 9/10

Hitcher



The Scarlet Brotherhood

Supplément AD&D pour Greyhawk en anglais
Édité par TSR
125 F



Un arrière-goût de moustachu autrichien...

Greyhawk a longtemps été associé à Acererak, Zuggtmoy, Iuz et Lolth, pourtant cet univers de jeu créé par Gary Gygax ne s'est jamais contenté de dépeindre un simple combat entre divinités. Les royaumes qui ont façonné le continent d'Oerik ont tous apporté leur pierre à l'édifice – la Confrérie Écarlate certainement un peu plus que les autres. Néanmoins, il aura fallu attendre plus de quinze ans pour bénéficier enfin d'un manuel de référence dédié à cette mystérieuse organisation.

Quand j's'rai grand j's'rai peintre en bâtiment

La Confrérie Écarlate est un État autoritaire, strictement hiérarchisé, fondé sur l'exaltation nationaliste et la suprématie de la race suel. Fondée à l'aube de la Pluie du Feu Incolore par un certain Kevelli Mauk, elle a voué son existence toute entière à la sauvegarde de l'héritage et de la culture suel. Bien que les moyens employés soient contestables, les résultats parlent d'eux-mêmes. En un peu plus de mille ans, la Confrérie a assis son autorité sur la Péninsule de Tilvanot, s'est bâti un véritable empire colonial et a même failli prendre le contrôle d'Oerik. Les raisons de ce succès sont multiples. Comme tout bon État fasciste qui se respecte, la Confrérie a appris très tôt à reconnaître les " vertus " de la propagande, de l'esclavage et, éventuellement, du génocide. Pour pallier les faiblesses numériques de son armée, l'ordre monastique s'est doté d'un réseau de renseignement d'une efficacité redoutable. Chargés d'espionner les royaumes, de manipuler les puissants ou encore d'infiltrer la pègre, ses agents ont ainsi permis d'annexer des pays avec un minimum de pertes. Bien que les Guerres de Greyhawk aient réduit considérablement l'influence du réseau, les cellules ont déjà repris du poil de la bête !



Accroche-toi au pinceau...

Vous savez ce que c'est, on discute, on discute et on oublie presque d'être exhaustif. Aussi, vu la place qu'il me reste, faisons court et bref. *The Scarlet Brotherhood* ne décortique pas uniquement la Confrérie Écarlate. L'ouvrage s'intéresse aussi à Hepmonaland et Amedio (histoire, faune, flore, lieux principaux, etc.), deux terres aux innombrables ressources (esclaves, etc.). Côté règles, le texte couvre les panthéons suel, olman et touv, ce qui ouvre de nouvelles perspectives à des PJ prêtres. Pour ceux enfin qui se sentent vraiment de jouer des membres de la Confrérie, ils pourront choisir parmi deux nouvelles classes de personnage : le moine et l'assassin. L'un dans l'autre, et compte tenu de l'importance de l'ordre monastique dans l'univers de Greyhawk, *The Scarlet Brotherhood* est un supplément à ranger dans la catégorie des indispensables.

Score : 7/10

Michaël Croitoriu

Chronique de l'Apocalypse vol. 1

Campagne pour Nephilim en français
Édité par Multisim
120 F



Je ne suis sûrement pas le premier à le dire, mais il est toujours très délicat de traiter d'un scénario sans en exposer la substantifique mœlle aux indiscrétions goulues de lecteurs mal avisés. Entre silence radio et description exhaustive, il m'est cependant possible de vous donner quelques informations sur le thème, l'ambiance, la construction et surtout le rythme de parution des différents volets de cette campagne. Tout d'abord, apprenez que *les Chroniques de l'Apocalypse* (*CdA*) s'inscrivent dans la logique de *Testament*, que les amateurs du jeu n'auront pas manqué d'intercepter récemment au vol. Composée de cinq volets (soit un pour chaque élément, à commencer par la terre), cette campagne plongera les personnages dans une enquête de longue haleine, à la recherche de révélations toutes plus spectaculaires et sensationnelles les unes que les autres. L'objectif des *CdA* n'est pas de proposer un remake d'*Armageddon* où tout le monde attend que les gentils Métamorphes viennent sauver la planète... Dans cette campagne, l'apocalypse est abordée à la façon d'une quête initiatique, où tout est réuni pour permettre au monde d'entrer dans une nouvelle phase de sa lente et perpétuelle évolution. Après une introduction explosive dans les rues de Lyon, les personnages devront parcourir le monde à la recherche de bribes de savoir et résoudre toutes sortes d'énigmes ésotériques. Le thème est efficace, l'ambiance tendue et passionnante, les acteurs surprenants et variés... Au final, un premier opus particulièrement riche et intriguant, offrant des séquences de combat et des rebondissements plutôt efficaces et qui ne manquera pas de séduire les habitués de *Nephilim*. Une affaire à suivre...

Score : 6/10

Julien Blondel

Le Compagnon

Supplément pour Nephilim en français
Édité par Multisim
119 F

Depuis le mois d'avril 1994, Multisim nous promet un supplément comprenant de nouvelles règles, de nouveaux métamorphes, une carte des conjonctions magiques et bien d'autres choses encore. Et c'est ainsi que devait se présenter le *Compagnon* à l'époque : une sorte d'hybride entre un guide du joueur et un guide du maître. Cependant, quand on regarde l'ensemble des parutions de la gamme *Nephilim*, un tel supplément – très orienté système – aurait désorienté bon nombre de joueurs.



Avec cinq ans de retard (record quasi inégalé, ex æquo avec *les Rose+Croix*), *Nephilim* se voit enrichi d'un *Compagnon* qui n'a pas du tout la tête qu'on attendait. Il s'agit d'un livre de petit format pour 144 pages bien remplies et traitant de tout, sauf





Heroes of Might & Magic 3

Jeu informatique pour PC en anglais*
Config. : P166, 32 Mo.
Édité par 3DO • 369 F





Attention nuit blanche !!!

Heroes of Might & Magic 3 (HOMM3) est arrivé (pour les anglophones) ou arrive sous peu (pour les franchouillards) et c'est de la bombe, je vous le dis.

Le retour de HOMM

À première vue (et, à vrai dire, lors des premières heures de jeu), il n'y a pas grande différence entre le 2 et le 3. Mais, petit à petit, les différences apparaissent et l'intérêt du jeu s'en trouve terriblement renouvelé. Tant et si bien que huit heures après, on est toujours coincé derrière son écran à déplacer ses héros, récupérer des coffres et fritter ses adversaires avec ses propres troupes. Le bonheur pour pas cher.

Le commencement du début

HOMM3, pour ceux qui ne le savent pas encore, est un jeu de plateau informatique dans un univers d'heroic fantasy. On a le choix entre un scénario indépendant (parmi une bonne trentaine) et une campagne parmi les trois proposées. Franchement, si on ajoute à cela la possibilité de jouer en réseau, rares sont les jeux qui offrent un rapport prix / temps passé aussi alléchant.

Au début de la plupart des scénarios, vous disposez d'un héros (et sous ses ordres quelques troupes de base) et d'un château. Vous devez tout faire pour gérer intelligemment vos villes et châteaux (en achetant des améliorations, dans la grande tradition des jeux de gestion), faire se déplacer vos héros au mieux des points de mouvement dont vous disposez pour finalement combattre sur le champ de bataille avec vos diverses troupes, vos sorts et vos compétences de combat.

Ce qui rend le jeu passionnant, c'est le fait qu'aucun paramètre ne peut être mis de côté. Un château mal conçu ne produira pas assez de troupes ou d'argent. Un héros qui perd du temps dans ses déplacements se fera sucrer les objets magiques et les "bonus" les plus intéressants par vos adversaires. Quant à une armée qui sera dirigée par un handicapé de la tactique, elle sera balayée comme un fétu de paille. En plus de tout cela, il faudra connaître les sorts, gérer les points de magie, savoir doser sa force de frappe (si vous débauchez trop de troupes en attaque, vos châteaux seront livrés à l'ennemi aussi certainement que s'ils étaient vides).



Le jeu est joli tout plein même si le 3D et la 3DFX ne sont pas présents. Cela fait plutôt vieillot et les sons et musiques ne sont pas au top de la nouveauté. Qu'à cela ne tienne, HOMM3 est une merveille de jouabilité, d'ergonomie et de prise en main. Et ce qui ne gâche rien, c'est que le jeu est complexe et qu'un joueur vétéran ne devrait pas finir tous les scénarios dans la semaine.

Ce qui a changé

Le jeu est quasiment le même que HOMM2 dans son principe et même dans sa façon de jouer, mais il est bien supérieur et plus varié sur bien des plans. Déjà, il y a huit types de châteaux qui produisent donc cinquante-six types de créatures différentes (plus une version "améliorée" chacune pour un total de cent douze bestioles... Il va falloir un bout de temps pour s'y retrouver). Les deux "nouveaux" châteaux sont d'une part un peuple démoniaque (démons, imps, balrogs, etc.) et, d'autre part, un peuple cavernicole (avec beholders, troglodytes, etc.). Ensuite, il existe désormais seize types de héros différents, un "magicien" et un "guerrier" pour chaque château. Ces termes de "magicien" et de "guerrier" ne sont pas toujours aussi stricts que cela, certains guerriers ayant des capacités magiques et des magiciens possèdent par la même occasion un potentiel martial évident. Les sorts ne sont pas tous nouveaux mais on en trouve tout de même quelques-uns qui viennent renouveler les tactiques de jeu (et qui évitent de sombrer dans la paresse de refaire à chaque fois le même combat).



Ce qu'il faut faire désormais

Même si le jeu reste le même dans l'absolu, vous devrez revoir toute votre palette de tactiques. Les grandes lignes restent les mêmes, mais les tactiques de bataille rangée, les sorts et la progression des personnages doivent être remis en question sous peine de perdre partie sur partie. En fait, on a plus l'impression que HOMM3 est un gros *add-on* plutôt qu'un nouveau jeu, mais il vous redonnera envie de jouer : c'est certain.

Et pour les petits nouveaux qui ont passé les quatre dernières années sur la Lune, jetez-vous dessus. Ce n'est tout de même pas *Steel Panthers* mais, franchement, c'est beaucoup plus accessible, plus héroïque et plus facile à prendre en main. HOMM3 n'est peut-être pas le meilleur jeu de stratégie du monde mais c'est le jeu de plateau informatique le plus réussi.

CROC

Score : 9/10

* nous avons testé la version américaine du jeu

RAGE Equinox - épisode 7-8-9



Supplément pour Rage en anglais
Édité par FRPG
65 F le starter - 22 F le booster

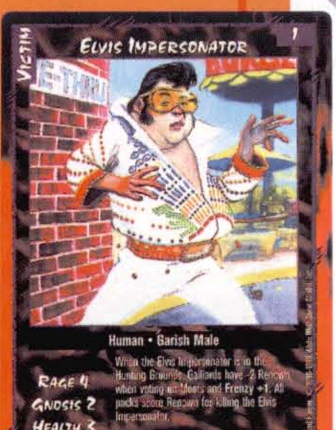
Trois petits clans et puis s'en vont...

Les garous sont de retour dans le présent et la storyline continue à se développer. Les forces du Mal (quelle que soit sa forme) se regroupent pour faire la peau aux garous. Le temps est venu de combattre le *storm eater*. Pour cela, les garous de treize clans vont se lever et brandir treize armes. Ils vont combattre le même ennemi et à la fin il n'en restera qu'un. Pourquoi je vous dis ça ? Je sais pas quoi dire... Je trouve ça d'une nullité crasse. Mais bon, si c'est juste une excuse pour se frapper la tête entre poilus, c'est pardonné. Cette extension nous présente trois nouveaux clans et, à vrai dire, cela donne encore bien envie de jouer.



Je suis taré mais je me soigne

Les Silver Fangs sont les princes des garous, des leaders mégalomanes et pervertis à force de copuler entre eux. En termes de jeu, cela donne des garous assez balèzes mais dont les capacités sont fortement limitées par leurs tares mentales. Entre le parano qui prend tous les garous pour des créatures du Wyrm et l'amnésique qui ne peut pas voter, il faut bien dire que le joueur Silver Fang va plus devoir se battre contre le système de jeu que contre les autres joueurs. Conseillé uniquement à ceux qui veulent se prendre la tête.



À la tienne Étienne

Dans *Werewolf*, les Fianna sont des guerriers poètes qui viennent d'Irlande et qui offrent aux joueurs une bonne raison de faire du roleplay avec des garous vraiment différents (et très européens, à la différence des Wendigos et autres Uktenas). Ici, être Fianna se résume à se bourrer la gueule dans un pub. C'est un peu limité, c'est même limite insultant pour les Irlandais qui savent surtout, on le sait, fabriquer des figurines en plomb (mais je m'égare). On trouve donc le bon vieux *Danny O'Doul* qui possède comme caractéristique d'être un fabriquant de bière. Et on trouve toute une série de bières aux effets tous différents qui permettent d'augmenter les capacités de vos personnages : *Unicorn's Milk* permet de considérer les cartes de combat de Rage 1 comme des cartes 0, *Gaia's Best* est plus grosbill et accorde un bonus de 1 point en gnosis, rage et health. Le reste est à l'avenant. Le seul hic ? Je ne vois pas pourquoi Danny ne peut être inclus dans un groupe de Fianna. À quoi ça sert alors qu'il se décarcasse ?



Te balade pas la tête en l'air, tu vas te viander

Les Stargazers sont des contemplatifs, pacifistes et mégacools, un peu comme le petit scarabée du feuilleton. Mais comme lui, ils possèdent un art de combat qui leur permet de décompresser un peu quand ils sont confrontés à des ennemis (Wyrm ou Gets par exemple) qui n'entendent rien à la paix dans le monde. Cela s'appelle le Kailindo et ce n'est pas si puissant que cela...
Une bonne extension, un peu moins originale que les autres, mais qui clôt avec brio cette longue série de *Rage Across Las Vegas*.

CROC



Score : 6/10

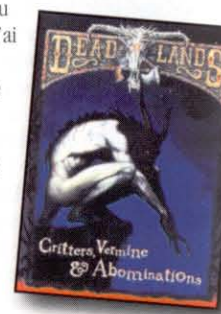
de ce qui était annoncé. Ce guide pratique décrit chacune des vingt et une époques d'incarnation contenues dans les règles de la seconde édition en détaillant, une par une, les quêtes auxquelles vos Nephilim ont peut-être participé. Vous savez... lorsque vous avez créé votre personnage... ces grandes intrigues de l'histoire occulte... décrites en une ligne. Eh bien désormais, chacun de ces moments forts de l'histoire Nephilim sont décrits en détail sur une page. Chaque période d'incarnation possède entre quatre et six de ces quêtes pour un total de près de cent ! Certaines ont été rajoutées alors que d'autres ont été modifiées.
Ce supplément est donc destiné au joueur qui souhaite créer un personnage plus ancré dans l'histoire invisible. Mais le *Compagnon* est également dédié à tous ceux qui souhaitent connaître la grande épopée des Nephilim au cours de l'Histoire. Page après page, ce sont les plus grands moments de l'humanité qui sont marqués à jamais du sceau des fils de l'éther. Le *Compagnon* vous les fait partager.

Score : 7/10

David Benoît

Critters, vermine et abominations

Supplément pour Deadlands en français
Édité par Multisim
170 F



Franchement, quand j'ai eu ce supplément en main, j'ai été dubitatif. Les manuels de monstres ne sont pas ma tasse de thé. En le feuilletant, j'ai salué le retour des bogues de maquette et des coquilles (qui ne seraient pas passées à la moulinette d'un simple correcteur orthographique). Dommage. Et puis je l'ai lu. D'une traite. Pour moi, les trois points forts de *Deadlands* sont l'action, l'originalité et le style. *Critters, vermine et abominations* est un concentré d'action, d'originalité et de style. Les textes sont à la fois pleins d'humour et inquiétants et les aides de jeu (notamment les caractéristiques des chevaux) pertinentes. Chaque créature peut donner une idée de scénario, voire de campagne. D'autant que toutes ne sont pas maléfiques. J'ai, bien entendu, quelques regrets. Par exemple, pourquoi ne pas avoir rusé à la maquette pour obtenir un monstre toutes les deux pages ? Impossible de donner une page photocopiée au Gang. Et puis... les illustrations. Je ne parle pas de la couverture de Brom, mais des "trucs" à l'intérieur. Ça faisait un petit bout de temps que je voulais glisser un mot à ce propos. Pourquoi, alors que *Deadlands* est un jeu qui se vend bien, est-ce que Pinnacle ne se paye pas des véritables dessinateurs ? Le décalage entre les images et les textes est vraiment trop important. Pour 170 F, on pouvait s'attendre à mieux.
Que ces critiques ne vous trompent pourtant pas : ce supplément est bon, utile et de lecture agréable. Il vous permettra de donner quelques sueurs froides à votre Gang sans tomber dans une surenchère de violence habilement évitée.

Score : 7/10

La Hyène à dents de sabre

Écran Dark Conspiracy

Écran pour Dark Conspiracy en anglais
Édité par Dynasty Presentations
110 F

Je l'admets volontiers, c'est moi qui ai insisté pour faire la critique des suppléments *Dark Conspiracy*. Comment aurais-je pu



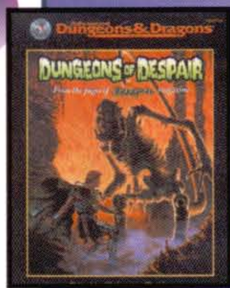
laisser à d'autres le soin de s'occuper d'un jeu dont les créateurs avaient osé écrire un scénario tournant autour d'un sosie de Julio Iglesias ! Mais de là à me faire parler d'un écran de jeu, je trouvais qu'il y avait un peu d'abus. Mais il faut croire que je me suis trompé.

En effet, en dehors d'un bout de carton plutôt pas trop laid (dessin de Monsieur Elmore tout de même), deux scénarios sont offerts (enfin... il faut quand même l'acheter le supplément) à l'avidité des acquéreurs. Les anciens joueurs devront malheureusement passer leur chemin car il ne s'agit là que de la réédition d'aventures publiées dans de précédents suppléments de la première édition. En revanche, les nouveaux joueurs prendront plaisir à découvrir deux scénarios corrects augurant de nombreuses heures de jeu. Le premier, *Ice Daemon*, vous propose de découvrir ce que cache une étrange tempête de neige en plein Texas durant un mois de juillet. Une courte partie enquête, une bonne grosse baston finale. Cette aventure est surtout pratique pour son côté "bière & bretzel" ("je ne sais pas quoi faire ce soir" ou "j'ai un quart d'heure pour lire un scénar"). De son côté, *Nightsider* est une aventure plus longue et mieux construite qui demandera pas mal de courage à vos personnages pour en venir à bout. Les scènes d'action y sont violentes à souhait et la partie enquête s'adressera à des joueurs quelque peu expérimentés. Sans vouloir déflorer le sujet, vos personnages seraient bien avisés d'aiguiser leurs pieux fétiches, on ne sait jamais, cela peut toujours servir.

Score : 6/10

Geof.

Dungeons of despair et TSR Jam 1999



Recueils de scénarios pour AD&D en anglais
Édités par TSR
90 F chacun

Les petits scénarios de quelques pages ont ceci de pratique qu'ils peuvent être préparés en très peu de temps et qu'ils sont généralement bouclés en une soirée. "Petit scénario" ne veut pas dire mauvais scénario et bon nombre de ceux publiés dans des recueils officiels ou dans des magazines sont même plutôt bons. On y trouve, le plus souvent, d'excellentes idées même si, quelquefois, l'ensemble n'est pas très satisfaisant. Mais, surtout, cela change des énormes modules interminables. Donc, entre deux pavés, jetez un coup d'œil sur ces deux livrets que nous propose TSR.

Le premier, *Dungeons of despair* est un recueil de six scénarios publiés dans le magasine *Dungeon*. Tous sont de niveau 2 à 4 et, dans l'ensemble, assez intéressants. Un village sur lequel plane un bien étrange mystère ("Caermor"), la tombe d'un mage ("The Moor-Tomb Map"), la tanière d'un géant ("The cauldron of plenty"), une expédition chez les Nains ("King Oleg's dilemma"), un bref passage dans un bois hanté par des brigands ("Encounter in the Wildwood") et une vallée où rôde une étrange créature ("Masqueraider"), voilà ce à quoi seront confrontés vos joueurs. Le tout est correctement présenté, malgré des illustrations très pauvres et des scénarios qui s'enchaînent sans aucune séparation (gain de place, gain de place !). Si vous n'avez pas la collection complète des *Dungeon*, ce livret vous permettra d'avoir sur le feu quelques bonnes aventures pour meubler vos soirées.







Le second, *TSR Jam 1999*, est également un recueil de sept scénarios mais ceux-ci sont tous liés à un univers très précis ou même à un supplément, ce qui est loin d'être une mauvaise idée. Pour les aventures *AD&D*, cela ne pose pas trop de problèmes. On peut facilement les adapter. Par contre, si vous ne jouez pas à *Alternity* ou à *Dragonlance : Fifth Age*, vous vous retrouverez avec dix-huit pages inutiles (les deux derniers scénarios). C'est d'autant plus dommage qu'on a là de bonnes histoires qui nous permettent d'utiliser des suppléments variés. "Vale of the Dragon Oracle" est situé dans les Royaumes Oubliés et les héros y seront confrontés au Culte du Dragon. "Return of the pick-axe" se déroule dans le monde de Greyhawk et entraîne les PJ dans les mines d'Azak-zil, infestées de morts vivants. "Blood feud" s'appuie sur le supplément *The Illithiad*. Quant à "The manxome foe", il s'inspire de *Tales of infinite staircase* pour Planescape. La dernière aventure pour *AD&D*, "The heart's final beat", se déroule à Nécropolis dans l'univers de Ravenloft.

Sans être indispensables, ces deux recueils sont les bienvenus et il serait intéressant que TSR continue ces deux séries pour offrir aux MJ une bibliothèque de petites aventures de bonne qualité.



Score : 6/10

Philippe Tessier

First Run

Scénarios pour Shadowrun en anglais
Édité par FASA
80 F

Ce premier supplément pour *Shadowrun 3e édition* est idéal pour initier des nouveaux joueurs, un des meilleurs ouvrages dans le genre, tous jeux confondus. On y trouve trois aventures, toutes très différentes les unes



des autres, qui permettent de se familiariser avec le système de jeu ET le monde très spécial de *Shadowrun*. La première est une simple baston dans un supermarché attaqué par un gang de tarés (vous vous souvenez du premier quart d'heure de *Nikita* ?). Le maître de jeu et les joueurs y découvrent le système

Myth 2

Jeu informatique pour PC et Mac
en français
Édité par Bungie Software
369 F

Des tripes en 3D

Myth 2 est un jeu de guerre avec figurines informatiques qui, alors que les diverses versions de *Warhammer* faisaient pâle figure par rapport à une belle table pleine à craquer de figurines, n'ont rien à envier aux meilleures productions de Games Workshop. L'intrigue y est intéressante (et bien traduite) puisqu'on imagine vraiment en faire partie (même si on ne joue pas un héros tout-puissant ou une unité d'élite indestructible), les combats sont réalistes (autant dans leur façon de concevoir les combats d'heroic fantasy que par la ligne graphique choisie) et le jeu possède une jouabilité à toute épreuve. En tout cas, c'est ce que l'on finit par penser une fois que le déplacement de la caméra est compris et assimilé.

Et le deux alors ?

Myth 2 reprend le meilleur de *Myth* (premier du genre) et en transcende les avantages sans en gommer les défauts. Beaucoup avaient reproché des combats trop durs et des scénarios qui traînent en longueur. Tout cela n'est pas réglé mais le réalisme et la variété des troupes et des armes employées (le feu fait son entrée remarquée) fait la différence. Les lieux où l'on peut combattre sont aussi variés : grands halls, ponts de bateau, etc. Mais un bon jeu, ce n'est pas seulement améliorer légèrement la version précédente. Il en faut plus que cela pour donner envie de rejouer à un produit très proche que l'on a déjà exploré sous toutes les coutures.

La cerise sur le gâteau

Le programme accueille désormais un système de modification de tableaux qui permet de créer ses propres champs de bataille et de rendre certains scénarios encore plus passionnants. De plus, le fait de combattre dans des lieux urbanisés offre de nouvelles possibilités : combat dans des couloirs, ouverture de portes et de pont-levis. Cela ne paie pas de mine mais apporte un grand plus au jeu.



Le revers de la cerise

Mais tout n'a pas été réglé (et c'est bien dommage). L'IA de déplacement est des plus sordides (traverser une forêt ne permet que très rarement de se retrouver en bon ordre à la sortie), certains personnages ne changent pas de cible au moment où vous l'ordonnez (pour les armes à aire d'effet, cela peut être catastrophique). Certains scénarios ne sont pas très en rapport avec le background et le scénario final est bien trop dur (et sans grand intérêt).

Reste que tout ce qui vient d'être dit n'empêche pas de prendre son pied dans *Myth*. Il est rare de trouver un jeu d'heroic fantasy informatique où les combats sont aussi réalistes et aussi sanglants.

CROC

Score : 7/10

de jeu et apprennent que l'on peut gérer un combat en y ajoutant un minimum de roleplay (tous les membres du gang ont un comportement très spécial). La deuxième aventure vous fait découvrir le cyberpunk pur et dur avec magouilles de corpo, êtres de métal, squad de troupes d'élite et trahison en cascade. Si vous êtes débutants et si vous en sortez vivants, vous êtes des champions. La dernière aventure est fort originale (même pour un scénario de *Shadowrun* normal) et vous fait découvrir les forêts situées à l'est de Seattle, les contrebandiers et la magie avec un grand M. Le tout est bien moins dirigiste que les deux premiers scénarios et l'ambiance technologico-magique de *Shadowrun* est bien rendue.

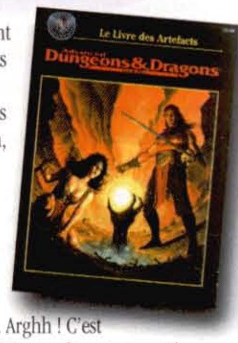
Score : 8/10

First Run est sans aucun doute le meilleur outil d'initiation au JdR depuis un bon bout de temps. Bravo !

CROC

Livre des Artefacts

Supplément pour AD&D en français
Édité par TSR
159 F



Waouh... Un supplément rien qu'avec des objets magiques dedans ? Super ! Génial ! Hyper pratique ! Vous dites ? Original ? Ah, ben non, hein, on peut pas tout avoir quand même... Mais c'est pas grave les gars, dedans, y a la Main de Vecna, l'Épée de Kas, la Hache des Nains, l'Orbe des Dragons, la Machine de Lum le dément... Arghh ! C'est trop d'bonheur ! Et à part ça ? J'veux dire, c'est gentil les OBM, mais ils ont quand même pas sorti tout un truc là-dessus ? Eh ben si, c'est ça qu'ils ont fait. Cent soixante pages rien qu'à parler de machins qui font des pouvoirs d'enfer quand on appuie dessus et qu'on peut même les recharger ou mettre des malédictions dedans histoire que ce soit plus rigolo. On croit rêver tellement c'est beau. Trente-huit objets magiques qui tuent, qui soignent, qui hypnotisent, qui piquent aux yeux, qui invoquent, qui désintègrent, en un mot : qui tabassent, avec plein de zolis chiffres compliqués et des anecdotes à la con pour faire comme les vrais qu'on trouve chez Darty. Un vrai régal !

En cadeau Bonux, vous avez même des pages spécialement conçues rien que pour apprendre à bien créer tout seul des OBM à la cool, à bien remettre de l'énergie dedans pour que ça marche mieux et à bien les trouver aléatoirement par hasard au troisième niveau derrière la gargouille invisible.

Ils ont vraiment pensé à tout ! Vous me croyez pas ? Alors allez donc faire un tour du côté de la partition de "Au clair de la lune" pour déconner avec l'Orgue de Heward, à moins que vous ne préfériez le schéma hyper simple à utiliser des cent soixante boutons de la Machine de Lum... Vous m'en direz des nouvelles !

Score : 10/10 *Si vous avez le sens de l'humour*

Que ? Savoir ce que j'en pense ? Hum... Désolé, je... Enfin...

Hum, quoi.

Julien Blondel

Mythes et Légendes des Profondeurs Volume 1

Scénarios pour Polaris en français
Édité par Halloween Concept
126 F



Aussi surprenant que cela puisse paraître, depuis les débuts du jeu de rôles *Polaris*, aucun supplément n'a réellement repris les contes de notre enfance. Vous savez, ces histoires de trésors cachés, de sirènes et de vaisseaux fantômes. Et pourtant, ce n'est pas faute de matière. Mais comme on dit, il faut un temps pour tout. Or justement, après deux ans d'attente, votre patience est finalement récompensée. Pour preuve, le premier volume de *Mythes et Légendes des Profondeurs*. Ce recueil de scénarios signé par la Polaris Dream Team regroupe quatre grosses aventures. Enquête, exploration, négociation, action, il y en a vraiment pour tous les goûts. "Bienvenue à Atalanta" est une sorte de remake du film *Haute Sécurité* où vos joueurs incarnent le rôle des détenus, à ceci près qu'ils ont une enquête à mener et un temps très limité pour localiser des ruines sous-marines. "La mise en abîme" s'ouvre quant à elle sur une enquête criminelle avant de basculer dans le fantastique. Le Mary Céleste est-il vraiment responsable de la disparition de tous les navires de la région ? "L'ombre du mal" change rigoureusement d'ambiance. Du fantastique, on passe à l'horreur. Comment expliquer que tous les habitants d'une station puissent brutalement s'entre-tuer ? Pour finir, "Solaria", une véritable campagne dont le but ultime est de démasquer un culte et de contrecarrer les plans de deux célèbres explorateurs de la surface, ainsi que d'une nouvelle espèce douée de raison. Au final, *Mythes et Légendes des Profondeurs* est un recueil de scénarios à la fois copieux et diversifiés. Une réussite.

Score : 7/10

Michaël Croitoriu

A Fragile Peace

Campagne pour Star Trek The Next Generation en anglais
Édité par Last Unicorn Games
110 F

A *Fragile Peace* est le premier volet d'une campagne très attendue, puisqu'elle fait suite au scénario d'introduction du livre de base de *Star Trek*.
Le supplément commence par nous présenter la situation politique tendue qui règne entre la Fédération et l'empire romulien et rappelle l'origine de la création de la zone neutre. La fragilité du traité de paix signé entre les deux parties est constamment soulignée, dans une ambiance qui évoque celle de la guerre froide, avec espionnage, intox et démonstrations de force à la clé. Le système d'Arteline, cadre de la campagne, est ensuite rapidement mais brillamment décrit, avec ses planètes et ses habitants, des aliens souvent très originaux. Enfin, les fiches et motivations des VIP de l'aventure

Planet of Darkness

Scénario pour Alternity
en anglais
Édité par TSR
89 F

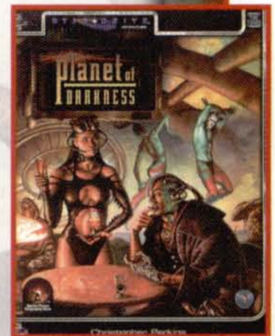
Outbound : an explorer's guide

Supplément pour Alternity
en anglais
Édité par TSR
135 F

Merci qui ?

" Allô Monsieur Slavicsek ? Bonjour, c'est Michaël du magazine backstab, vous vous rappelez ? Alors ces scénarios Alternity, c'est pour quand ?... Ah bon ?... Pourtant, ce n'est que la vingtième fois de la semaine que j'appelle... ".
Ah les vendus ! Comment ont-ils osé vendre la mèche ! Non pas que ma technique de harcèlement tienne du secret d'État, mais bon, j'espérais au moins que mes collègues étaient des gens intègres... On peut toujours rêver ! Enfin bref, maintenant que le mal est fait, autant parler des résultats. Croyez-le ou non, TSR s'est finalement décidé à publier des aventures pour *Star*Drive*.

Planet of Darkness



Le premier cadeau du printemps, baptisé *Planet of Darkness*, propose à nos héros une visite en bonne et due forme du système Oberon. Réputée pour ses gisements de rhodium, la planète Lison a toujours été le paradis de la libre entreprise, raison de plus pour y faire un petit détour histoire de négocier un chargement juteux. L'arrivée de deux nouveaux intervenants va malheureusement bouleverser les plans des PJ, voire l'équilibre tout entier de la planète. Quel mal peut-il donc y avoir à condamner à mort plusieurs millions d'êtres vivants au nom de la " justice " ou du dieu profit ? En tout cas, une chose est sûre, *Planet of Darkness* est une bonne grosse aventure mêlant enquête et action où les joueurs écriront une page de l'histoire intergalactique. De quoi occuper plusieurs soirées de jeu.

Outbound





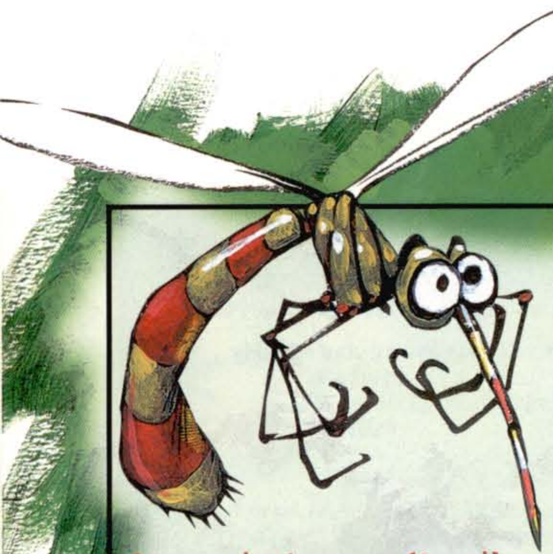
Le second cadeau Bonux n'est pas à proprement parler un scénario, c'est un manuel consacré à l'exploration. Bien qu'il y ait une palanquée de nouveaux équipements et classes de personnages, il ne faut pas se formaliser là-dessus. Contrairement aux idées reçues, *Outbound* est d'un grand secours pour les MJ en mal d'aventures. Outre le bref exposé consacré au Service d'Étude du Concordat Galactique, le manuel référence trois nouveaux systèmes situés au-delà de la Bordure. L'originalité de ces descriptions, si je puis dire, tient au fait qu'elles constituent autant de scénarios pour les joueurs et qu'elles présentent chaque fois un nouveau cas de figure. Les PJ devront tantôt élucider les circonstances de l'extermination d'une expédition, tantôt expliquer un phénomène *a priori* naturel, quand ce n'est pas carrément établir un premier contact avec un nouveau peuple. En somme, le passe-temps quotidien du capitaine Kirk et de ses ouailles.

Un message de votre serviteur

Ces deux nouveaux suppléments ont certes le mérite de s'attaquer à une des principales lacunes d'*Alternity* – la rareté des scénarios –, mais pour combien de temps ? Par sécurité, je retourne harceler nos amis de TSR dès demain (NDLR : franchement, on les plaint).

Score : 6/10

Michaël Croitoriu



Crôa

Jeu de Igor Polouchine
Édité par Halloween Concept
Prix 149 F

Un bon bain de vase

Le premier jeu pour Kermit

Certains aiment les personnes de petite taille, d'autres les grenouilles. C'est le cas d'Igor Polouchine qui nous régale d'un nouveau petit jeu à ranger dans le placard à côté de *Oh ! Les nains.* En ouvrant la boîte, on découvre avec émerveillement quatre adorables batraciens bigarrés, des pions, des cartes illustrées par le talentueux Yoann (cf. encadré) et, surtout, pas de dé. De quoi ravir les désabusés de *Dragon Dice*.. Et ce cocktail coloré, assaisonné de règles simples mais intelligentes, vous donne l'ivresse d'un bon jeu.

Du sang, du sexe et de la vase

Le but est de devenir la reine du marais. Sans paillettes, sans faux cils, mais avec de petites bêtes aux cuisses énergiques. On peut y jouer à deux, trois ou quatre, sachant que les règles sont légèrement différentes en fonction du nombre de joueurs, ce qui préserve l'équilibre des parties. Le jeu vous offre aussi une version "Advanced Crôa", si vous êtes très forts.



La loi du marais

Comme celle de l'ouest, elle est impitoyable. Votre équipe se compose d'une vraie belle reine grenouille, qui doit se reproduire et sauver sa peau, et de deux petites grenouilles qui vont servir d'éclaireuses. Votre matos : que dalle. Pour aller gober la ou les majestés ennemies, vous devez faire évoluer vos grenouilles sur un plateau composé de soixante-quatre cartes disposées face cachée en carré (huit sur huit). Chaque fois que vous arrivez sur une carte, vous la retournez pour découvrir à quelle sauce vous allez être mangé (juste les cuisses). Il existe sept types de cartes :

- Le moucheron : permet de déplacer une autre grenouille au même tour
- La mare : rien ne se passe
- Le rondin : deux grenouilles peuvent y cohabiter
- Le nénuphar : la grenouille rebondit sur une case contiguë
- La vase : la grenouille reste collée un tour
- Le brochet : il bouffe la grenouille (même si c'est la reine)
- Le mâle : permet à la reine de se reproduire et de faire un petit grenouillot.

Pour manger une grenouille adverse, il suffit d'arriver sur sa case ; idem pour éliminer la reine. Il ne vous reste donc plus qu'à prouver que votre reine a un tempérament de *survivor*.

Une mémoire de grenouille

Dans la version de base, vous découvrez les cartes petit à petit. Pourtant, après des *play tests* très poussés dans une communauté de pêcheurs de grenouilles en Malaisie, Igor a dû se résoudre à intégrer une règle optionnelle suivant laquelle on replace chaque carte face cachée dès que la grenouille la quitte pour une autre. Et c'est là que les brochets, même s'ils ne sont que trois, commencent à décimer la population en un festin sanglant. Mais là, je m'emballe.

Le verdict de la mare

Au départ, on dirait un jeu de dames avec moins de pions et quand on lit "à partir de 6 ans", on a peur. Mais on a tort. En effet, il suffit d'une partie pour découvrir un mélange de jeu de réflexion, de mémoire et d'échecs simplifiés (version "Tempête dans le marais"), avec le poil de chance qui apporte un peu de *fun* en plus. On se laisse très vite prendre dans l'ambiance "new-marécage", sauf si on nourrit un brochet de sa reine au deuxième tour. Et là, c'est vraiment lourd parce qu'on vient de passer cinq minutes à étaler les soixante-quatre cartes en faisant un beau carré bien régulier. L'intérêt est bien sûr accru lorsqu'on opte pour le mode "mémo". D'une main tremblante, on hésite à retourner la carte car on a bêtement oublié où était ce maudit brochet. Mais la version de base, dans laquelle on laisse les cartes visibles une fois qu'elles ont été retournées, vous permet de jouer avec votre petit frère, vos enfants ou vos amis s'ils sont très jeunes.

Crôa se veut un jeu pour toute la famille, c'est réussi. Non pas parce que c'est tellement débile que même mémé comprendra. Plutôt parce que c'est assez riche pour que chacun, à un degré différent, y trouve son bonheur. Si vous n'êtes pas grenouillophobe, ça ne peut que vous plaire.

Clémentine Bagieu

Score : 8/10





Ça promet !

Pour qui est un peu sensible aux belles choses, les illustrations des cartes ne manqueront pas d'attirer l'œil. En gros, si vous n'êtes pas un Piorad, vous apprécierez les illustrations de Yoann. Il n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il est aussi à l'origine, avec Éric Omond, de *Toto l'ornithorynque* (profitez-en pour apprendre l'orthographe), une BD éditée par Delcourt et sélectionnée l'an dernier à Angoulême pour l'Alph-Art dans la catégorie "coup de cœur". Comme vous le constaterez, l'artiste est fort inspiré par les scènes champêtres et marécageuses. Si vous aimez, le tome 2 est sorti récemment.

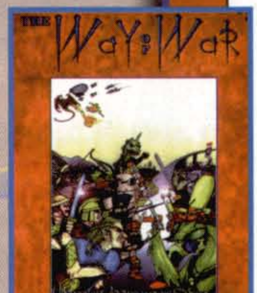


Côa croît en Crôa

Au départ, le jeu avait été baptisé Côa. Vous devez le savoir si vous lisez régulièrement Backstab (cf. n°14). Et puis on a fini par arrêter le choix sur Crôa. Et ce peut sembler saugrenu puisque "crôa" est le cri du corbeau et non celui de la grenouille. En fait, ce nom vient du népalais médiéval "crôa tôriou" qui signifie "jeu de grenouilles".

The Way of War

Jeu de combat avec figurines en anglais
Edité par The Cabil
160 F



La route sans fin

Le background de *The Way of War* est des plus succincts. Il propose en effet un univers qui se présente sous la forme d'une grande route qui traverse le temps et les dimensions. Sur cette route vivent, combattent et pillent des armées en maraude arrachées à leur époque ou à leur monde. C'est une excuse parfaite pour créer un jeu de combat avec figurines multigenre où, par définition, n'importe quelle armée peut en combattre une autre (si on respecte l'échelle : le 25 mm, encore que des lilliputiens en 15 mm et des robots de combat géants peuvent parfaitement cohabiter... À la plus grande déception des figurines de 15 mm). Au-delà de ce " décor de campagne " on ne peut plus chaotique, le système de jeu est très présent, puisqu'il occupe une bonne moitié du bouquin.

On jette les dés et on mesure

Ou l'inverse d'ailleurs. Dans ce jeu, on ne trouve aucune rénovation des règles fondatrices du jeu de combat avec figurines. Elles possèdent chacune des caractéristiques, elles se déplacent sur la table sur une distance mesurée par le joueur et se combattent à grands renforts de dés. L'intérêt du jeu n'est en effet pas là puisque son originalité est de permettre de créer et faire combattre n'importe quelle armée... Les formules sont complètes et la formule aisée (loin de certains suppléments de *GURPS*, comme *GURPS Vehicles* par exemple). On se sent tout de suite chez soi, prêt à faire combattre ses Space Wolves contre les bonhommes de la petite famille de votre chère tête blonde (j'irais même imaginer que les Eléphantos de la dimension Kinder peuvent faire très mal).

On arrête le délire

Tout ceci est exagéré ? Cela reste à voir car les listes d'armées proposées sont souvent bien plus délirantes encore. À côté des habituels barbares, troupes d'heroic-fantasy et autres égyptiens, on trouve une troupe de cirque (les clowns tueurs cela vous dit quelque chose ?), de la cavalerie mécanisée africaine du futur et même une dimension de dés. Oui, oui, vous avez lu, des cubes, des tétraèdres, des octaèdres, etc. Et tout cela reste cohérent dans les règles si ce n'est dans le background. Le premier qui descend mes Space Wolves avec de la friture trouvée dans un œuf de Pâques, je lui fous ma main dans la gueule !!! Non mais. Y'a des trucs avec lequels il ne faut pas plaisanter.

L'ensemble est assez mal illustré (le pire est sur la couverture) et mal présenté mais c'est bien écrit, accessible (l'anglais utilisé n'est pas compliqué), amusant sans que cela déborde de blagues et devienne ainsi trop potache. Un objet à lire pour tous les amateurs de mécanique originale et inventive.

CROC



Score : 5/10



complètent ce long préambule, fort utile au narrateur. La campagne elle-même est divisée en quatre épisodes, pouvant être joués de manière autonome mais formant en principe un tout. Ils sont à la fois variés et faciles à faire jouer. Le deuxième et le quatrième mettront les joueurs dans des situations très intriguantes, tandis que le premier et le troisième misent essentiellement sur l'enquête et les interactions entre personnages. Tous respectent parfaitement l'esprit *Star Trek*. Notons que la situation est loin d'être réglée à l'issue du quatrième épisode et qu'un second volet s'avère donc indispensable.

Mon principal reproche concerne les illustrations qui me paraissent très éloignées de la qualité qu'on pouvait espérer après un aussi beau produit que le livre des règles. Néanmoins, ce supplément, par sa qualité d'écriture, confirme l'excellente impression que m'avait laissée le jeu de base.

Score : 7/10

Léonidas Vesperini

Pokémon

Jeu de cartes à collectionner en anglais
Édité par WotC
60 F le starter / 22 F le booster



Dans *Pokémon*, le nouveau jeu de cartes à collectionner de chez WotC, on incarne un dresseur de petits monstres ultraviolents mais mignons qui doit les gérer dans une lutte sans merci, à mi-chemin entre l'*ultimate fight* et le catch. Le système de jeu est simple (dans le principe, une carte que vous possédez en main peut toujours être jouée) mais finalement plus intéressant que l'ARC system tant controversé. Il existe, comme d'habitude, de la "mana" (appelée ici énergie) de six couleurs différentes, plus l'incolore, mais le principe original est que l'on peut placer en jeu le monstre de son choix. C'est pour le faire combattre et utiliser ses capacités spéciales qu'il faudra de l'énergie (sinon, il aura juste le droit de se faire taper dessus). Lorsque vous pensez que votre créature ne fait vraiment pas l'affaire, vous pouvez l'échanger contre une autre, mais en payant encore de l'énergie. Les petites créatures rapides pourront changer de place si facilement que votre adversaire ne saura bientôt plus où donner de la tête, tandis que les gros lourdauds blindés devront certainement rester en jeu jusqu'à leur mort (ou celle de leur adversaire, quel que soit leur nombre). Les règles sont claires et les cartes relativement réussies. C'est un jeu pour débutants certes, mais en anglais et il est donc improbable, sans traduction, que le jeu ait quelque succès en France. Dommage...

Score : 7/10

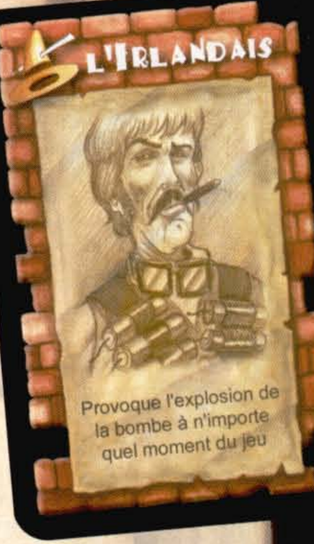
CROC

Révolucion

"Sombreros et Grosses Moustaches"
Jeu de cartes familial en français
Édité par Asmodée Éditions
149 F

Le seul jeu de cartes qui fait "boum !"





La vie c'est comme une boîte de dynamite !

En ouvrant ce nouveau jeu, vous redécouvrirez le plaisir des boîtes bien pleines qui fourmillent de petits pions et de cartes. C'est comme à la belle époque des premiers jeux Games Workshop, quand il y avait trop de choses dans la boîte une fois ouverte pour tout remettre à l'intérieur. Donc, dans un emballage en carton "super luxe renforcé de la mort qui tue la vie" se trouvent les règles, le plateau de jeu, un dé, six plaquettes, 33 pions et 168 cartes tout en couleur. Il y a même, suprême raffinement, un petit support en plastique pour tenir le plus gros des pions : la bombe !

Passe la bombe à papa...

Le but du jeu est simple. Il faut être le dernier survivant de la révolution mexicaine et pour ce faire conserver au moins un de ses lieutenants en jeu. Au début de la partie, chaque joueur dispose de trois sous-fifres, ses lieutenants, qui représentent son influence ; dès qu'il n'en a plus, il arrête de jouer. L'ordre de jeu est déterminé par la transmission de la bombe : si vous l'avez, vous agissez. La partie se joue en tours successifs de démocratie et de révolution. Les tours sont limités par l'avancement sur le plateau de jeu d'un wagonnet qui transporte des explosifs. Après avoir joué et passé la bombe, chaque joueur le fait avancer ; quand il arrive au bout, le joueur qui a la bombe perd l'un des ses hommes. Il faut donc s'arranger pour ne pas avoir la bombe au mauvais moment. De plus, lors des phases de révolution, les joueurs peuvent se battre pour exterminer des officiers ennemis. Entrons un peu dans les détails.



Comme c'est beau la démocratie...

Cette phase de "paix" sert, en fait, à préparer les hostilités. Les cartes sont de plusieurs types. Les plus courantes servent à passer la bombe à vos adversaires. Elles sont sans réel intérêt sauf lorsque la bombe va sauter. En revanche, le talon recèle des cartes de combat qui servent pour la révolution et des cartes spéciales puissantes qui vous protègent ou vous donnent de très bons moyens d'attaquer les ennemis. Le but est donc de tirer les meilleures cartes pour gagner. Certaines cartes spéciales peuvent d'ailleurs être jouées durant cette phase. Elles vous permettent, par exemple, de retarder ou de précipiter l'explosion. Les meilleures comme *L'Irlandais* pourront même faire tout péter au moment de votre choix. Il est important de comprendre dès vos premières parties que le déplacement de la bombe est relativement peu important. Ce qui compte, c'est d'accumuler des ressources pour pouvoir se battre après. Vous pouvez en particulier recevoir des pions de "soutien populaire" en vous livrant à des actions glorieuses comme désamorcer la bombe ou massacrer des opposants.

... Ça permet de faire la sieste en attendant la révolution.

Cette seconde phase est moins fréquente, elle n'a lieu qu'un tour sur trois. Elle permet d'aller faire la peau à vos adversaires politiques en ayant recours à la force militaire. La bombe continue à passer de main en main, mais quand vous l'avez, vous pouvez tenter l'agression. Vous et votre cible déployez alors des cartes de "troupes", de "mercenaires", "d'équipement" et de "soutien". Chacune porte une valeur chiffrée. Chaque camp fait son total, puis y ajoute le résultat d'un jet de dé. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne et exécute un lieutenant adverse. Pour mettre un peu plus les chances de son côté, on peut dépenser du soutien populaire avant de lancer les dés pour augmenter son score. Le gagnant conserve ses éventuelles "troupes", mais toutes les autres cartes sont défaussées. Le combat est donc simple, rapide, ludique et mortel. De plus, il nécessite un bon sens tactique. En effet, s'il est très amusant de déclencher les hostilités, savoir attendre que les autres joueurs se soient défaits de leurs meilleures cartes permet souvent de gagner en allant les massacrer tranquillement.

Conseils aux dictateurs en herbe

Révolucion est un jeu simple et rapide qui devient vite captivant. Les premières parties séduisent pour l'humour du jeu, les suivantes par son réel intérêt ludique. Les règles, claires et simples, sont bien rappelées sur les cartes, ce qui permet une parfaite fluidité. La présence du dé permet d'entretenir une pointe de hasard qui ne déséquilibre pas la stratégie. Une règle optionnelle permet tout de même de se passer de jets et de tout résoudre selon les valeurs des cartes en les jouant simultanément et face cachée. Ce jeu de Pascal Bernard, qui est l'auteur d'autres succès ludiques comme *Montjoie*, vous offrira de bons moments de détente et de rigolade. Il sera idéal pour animer vos soirées tequila, aïe, aïe, aïe !

Pit Bull
Le sombre héros à grosses mousses qui tachent !

Score : 8/10



Fantastic 4 Roster Book

Supplément pour Marvel Super Heroes en anglais
Édité par TSR
150 F

Après les X-Men et les Vengeurs, il était logique que le nouveau *roster book* Marvel soit consacré aux Quatre Fantastiques. Il ne manquera plus alors que les personnages tournant autour de Spider-Man – et peut-être Hulk – pour compléter le panorama des héros les plus emblématiques de l'univers Marvel. La formule est désormais bien rodée : cent vingt fiches complètes illustrées et pas loin de deux cents personnages proposés au total. Ici, on s'attarde peu sur le matériel ou les lieux ; seule l'histoire de chaque individu est détaillée, afin de fournir de la matière et des idées de scénario au narrateur.



En plus des Quatre Fantastiques, dont les pouvoirs – en particulier les *stunts* – sont davantage précisés, on trouvera tous les personnages traditionnellement rattachés aux aventures des Fantastiques, amis (Surfer d'Argent, Sub-Mariner) comme ennemis (Fatalis, Thanos et même Galactus !). La particularité de ce *roster book* est d'ailleurs de proposer nettement moins de super héros que de super vilains. On ne dénombre ainsi qu'un tiers de héros pour deux tiers d'ennemis, quand *X-Men* proposait la répartition inverse et que *Avengers* donnait dans le 50/50.

En plus des fans des Quatre Fantastiques, le supplément intéressera les MJ et les joueurs attirés par les aventures spatiales, les extraterrestres, les entités cosmiques ou les races non humaines (Eternels, Atlantes, Inhumains...). De quoi sauver la galaxie quelques dizaines de fois !

Score : 6/10

A Guide to Marvel Earth

Supplément pour Marvel Super Heroes en anglais
Édité par TSR
130 F



Ce supplément rompt un peu le format de parution établi jusqu'à présent, puisqu'il se positionne non pas sur les personnages Marvel mais sur les lieux. Et ils y sont pratiquement tous, de New York (de loin la ville la plus représentative de l'univers Marvel) à la Latvérie de Fatalis en passant par le Wakanda de la Panthère Noire, les égouts des Morlocks ou encore l'Olympe. Si les sites décrits ne bénéficient pas d'un traitement en profondeur (il aurait fallu dix fois plus de pages), le guide, en proposant plus de cinquante lieux, offre l'avantage d'être exhaustif. On trouve même la Transylvanie, avec ses vampires, ses loups-garous et ses zombies (ne manque que le célèbre ancêtre de Michaël, Vlad Croitoriu).

Une fois n'est pas coutume, le supplément propose des idées de scénarios directement exploitables, détaillant notamment les caractéristiques de créatures, de personnel, d'armes ou d'équipement. Mention spéciale à la présentation, sans doute la plus soignée de la gamme jusqu'à présent. Associé à au moins un des *roster books*, *A Guide to Marvel Earth* s'affirme, à mon avis, comme indispensable.



Score : 7/10

Léonidas Vesperini

The Sylvan Veil

Scénario AD&D/SAGA
pour Dragonlance en anglais
Édité par TSR
120 F



Règles, background, scénarios – souvent les trois ensembles –, TSR aura tout essayé pour convaincre ses fans d'acheter du *Dragonlance Fifth Age*, mais rien n'y a fait. Non pas que *DL5* soit un mauvais jeu, il est seulement mal ciblé. Comment des créatifs ont-il pu croire une seconde qu'ils vendraient un jeu sans dés à des fans d'*AD&D* ? Enfin bref, la design team *Dragonlance* a visiblement compris la leçon puisque, depuis *Seeds of Chaos*, elle donne dans le "multi-classage" des règles (*AD&D* et *SAGA*). Mais ne nous dispersons pas. L'objectif de ces colonnes est bien de vous dire ce que je pense du dernier-né de la gamme. Premier supplément *DL5* à traiter de Silvanesti, *The Sylvan Veil* s'emploie à combler nos trop nombreuses lacunes vis-à-vis du célèbre royaume de Kith-Kanan (histoire, culture, politique, géographie). Pour rappel, plus personne n'a reçu de nouvelles des elfes sylvains depuis la fin du quatrième âge, date à laquelle une barrière magique et infranchissable est apparue aux frontières du domaine elfique. Bien qu'ils aient été épargnés par la Guerre du Chaos et qu'ils soient aujourd'hui encore à l'abri des Grands Vers, les elfes ont aussi leurs problèmes. Une mystérieuse épidémie décime progressivement la population ; quant au bouclier, il semble chaque jour perdre un peu de sa puissance. Ce qui nous amène tout droit à notre scénario. En aidant un groupe de réfugiés elfes, les PJ vont découvrir le lien entre ces deux calamités. Avec de la chance et pas mal de persévérance, ils pourront éventuellement y mettre un terme. L'un dans l'autre, *The Sylvan Veil* est un bon supplément à condition, bien sûr, de s'intéresser au royaume de Silvanesti et à son devenir.

Score : 6/10

Michaël Croitoriu

The Accursed Tower

Scénario AD&D
pour Forgotten Realms en anglais
Édité par TSR
70 F

Engagés par un marchand comme gardes, puis pour découvrir et explorer la tour d'un mage, les aventuriers doivent se rendre dans la région d'Icewind Dale. Le scénario comporte deux parties distinctes : le voyage et la tour. Sur ce schéma très classique vient se greffer une machination que les héros pourront peut-être déjouer. Prévue pour des personnages de niveau 1 à 3, l'histoire est des plus classiques et n'apporte pas grand-chose de neuf à *AD&D*. En fait, le principal intérêt de ce scénario réside dans le fait que c'est une parfaite introduction pour une campagne se déroulant dans cette dangereuse région. Les héros peuvent y rencontrer quelques individus célèbres, comme Drizzt (vous savez, l'espèce de type hyper balèze, dans *Baldur's Gate*, qu'il est recommandé



d'exploser pour lui piquer ses armes) et Regis. En fait, à partir d'une petite aventure de trente-deux pages, le MJ peut très bien développer toute une mini-campagne qui, à mon sens, serait beaucoup plus intéressante. Dans ce cas, il est fortement conseillé d'avoir des personnages du troisième niveau pour qu'ils puissent ainsi se mesurer à la plus grande variété de créatures de la région. À la fin du scénario, l'auteur propose quelques aventures secondaires que pourront développer les MJ et notamment une présentation succincte de l'organisation maléfique dont l'ombre plane sur cette histoire. En bref, une petite aventure classique, bien présentée, offrant aux PJ une grande variété de situations et idéale pour entamer une nouvelle campagne.

Score : 6/10

Philippe Tessier

The Price of Freedom

Supplément pour Star Trek The Next Generation en anglais
Édité par Last Unicorn Games
180 F



Ce gros et beau sourcebook de 160 pages tout en couleur est une sorte de bible de la Fédération, traitant en détail de tout ce qui n'avait pas pu être abordé dans le livre de base. S'il fait parfois un peu office de catalogue, le supplément a l'avantage d'être clair, facile à lire et presque toujours intéressant (seul le chapitre sur la marine marchande est un peu austère).

The Price of Freedom commence logiquement par décrire l'histoire de la Fédération, avant de présenter sa structure, son gouvernement et de dresser un tableau des différents mondes qui en sont membres. Le chapitre consacré aux relations diplomatiques est particulièrement intéressant. On y découvre la position de la Fédération vis-à-vis de différentes cultures, dont les Borg, les Cardassians, les Ferengi, les Klingons, les Romulans et même les Son'a (bitch), vieilles peaux liftées apparues dans le tout dernier film Star Trek (*Insurrection*). De nouveaux objets technologiques et de nouveaux vaisseaux spatiaux font également leur apparition, notamment le Sovereign Class, catégorie de l'Enterprise E, le meilleur vaisseau actuel de Starfleet. Pour finir, vous trouverez les caractéristiques complètes de l'équipage et des grandes figures de l'Enterprise (ne manque que Guinan).

Par sa richesse et son souci du détail, ce supplément comblera les spécialistes. Quant aux autres et en particulier s'ils sont narrateurs, ils vont enfin pouvoir mener des parties sans craindre les critiques ou les contradictions des trekkies. Rien que pour cela, son acquisition me paraît plus que recommandée.

Score : 7/10

Léonidas Vesperini



Button men & Kill Doctor Lucky

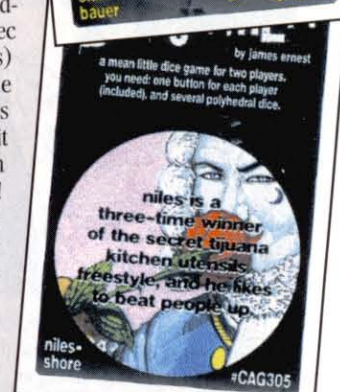


Jeux en anglais
Édités par Cheapass Games
30 F pour Button Men
60 F pour Kill Doctor Lucky

Cheapass Games, les fous continuent...

Les Cheapass Games (non traduits à ce jour) se reconnaissent facilement à leur look idiot. C'est l'Arte Povera du jeu. Une enveloppe qui contient des règles photocopiées, des plateaux de jeu cartonnés, des cartes massicotées et enveloppées dans les journaux d'informatique récupérés dans les poubelles de Microsoft, leurs collègues de voisins. Mais jamais de pions, JAMAIS ! Pas de dés, JAMAIS ! Pas de matériel inutile ! Tout ce matos, vous êtes déjà censé l'avoir.





Prenons des exemples...

Leur dernière nouveauté s'appelle Les "Hommes Boutons". Grande grande innovation, le jeu n'est plus sous enveloppe papier imprimée, mais sous pochette plastique avec fermeture. Quand même, j'ai vérifié : ils ont pris le plus petit modèle. Dedans qu'est-ce qu'on trouve ? Deux épinglettes grande taille modèle fin des années 70 avec des illustrations COULEUR (!!!) de Brian Snoddy. Ça représente des personnages genre *Vampire*™ avec des chiffres. À côté, se trouvent des règles (dix lignes) IMPRIMÉES EN COULEUR aaarg ! C'est le luxe et le stupre ! Qu'est-ce qui leur prend ? Après avoir pris connaissance du mode d'emploi, on apprend qu'il s'agit d'un jeu de dés. Mais y a pas de dés dans le sachet. Ah quand même, j'ai cru qu'ils avaient viré normal. Ouf ! J'ai testé ce jeu. Les pin's, y servent à rien qu'à être ridicule. Le jeu est con de chez con. J'ai pas pu m'arrêter de la journée. Je dois être un fan... Je me balade jour et nuit, arborant mon gros pin sous le nez des autres en clamant : "Venez défier Karl dans un combat mortellement sanglant ! larliéktuluftagnnnn !". Ouais, c'est un genre de combat, genre jeu de figurines sans figurines, genre 421. 85 % de hasard, 30 % de stratégie.

Les Cheapass Classiques

Dans les vieux Cheapass il y a *Kill Doctor Lucky*. Le doctor Lucky est un confrère qui s'attire la haine de tous ceux qu'il rencontre. Immédiatement ils ont envie de l'estourbir pendant que personne ne regarde. Vous interprétez un des invités du doctor dans sa pension et vous voulez le tuer. Vous avez bien compris, c'est un *Cluedo* inversé. Ce jeu se joue de deux à huit, il est simple et vraiment rigolo. En tout cas plus rigolo que le *Cluedo*.

C'est à mon avis un des meilleurs de la série avec *Lord of the Fries*.

Docteur Mops et son ludilabo



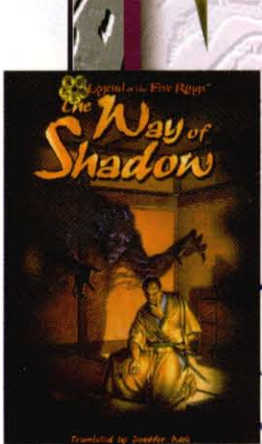
Score : 22/10 *pour l'esprit de l'éditeur et l'humour débile*

Score : 1d8/10 *pour les jeux*



The Way of Shadow

Supplément pour L5R en anglais
Édité par AEG
150 F



ENFIN !

Annoncé pour la fin de l'année 1998, ce supplément faisait l'effet d'un serpent de mer aux yeux des amateurs de *L5R*. Mais il faut croire que le jeu en valait la chandelle, *The way of Shadow* est en effet l'un des meilleurs suppléments sortis à ce jour pour *L5R*.

Il s'agit ni plus ni moins que du journal intime de Kitsuki Kaagi, un fameux magistrat du Clan du Dragon, notoirement connu pour avoir enquêté sur les légendaires ninja. Il disparut il y a quelques années, non sans avoir laissé cet ouvrage derrière lui. *La voie du Scorpion* nous laissait deviner l'importance des secrets dissimulés dans ce recueil et force est de constater que le résultat est définitivement à la hauteur de nos attentes.



Ce supplément est divisé en quatre parties traitant chacune d'une enquête majeure de Kitsuki Kaagi. Chacune de ces enquêtes s'ouvre par une nouvelle d'une vingtaine de pages constituées d'extraits du journal du magistrat. Ensuite, toutes les données nécessaires vous sont fournies afin de faire vivre cette aventure à vos joueurs. Ces scénarios savent alterner agréablement moment violent, phase diplomatique et enquête délicate. Tous les joueurs sauront donc y trouver leur plaisir. Ils permettront aussi à vos joueurs de sympathiser (peut-être) avec certaines hautes personnalités de l'Empire. Ces quatre scénarios sont liés autour d'un mal commun. Une présence étrange et terrifiante qui semble hanter Rokugan depuis sa création. Il s'agit d'un mal bien plus insidieux que la souillure de l'Outremonde : il n'en est que plus dangereux car il n'a pas de nom et rares sont ceux qui connaissent son existence.

En marge des scénarios, vous trouverez donc tout ce qui est nécessaire pour introduire cette force malfaisante dans vos aventures. Vous apprendrez enfin le véritable secret de l'existence des ninja. Et, croyez-moi, vous vous surprendrez à regretter que le Clan du Scorpion ne soit pas parvenu à garder le contrôle d'un tel groupe.

Ce supplément a tout pour plaire : il est plein d'informations indispensables au meneur de jeu ; il permet d'intégrer un "grand méchant" digne des plus épiques scénarios ; il vous offre enfin la possibilité de tenter de corrompre vos joueurs de manière bien plus intelligente et bien plus malsaine que par le simple biais de la souillure de l'Outremonde. Enfin, il est très bien écrit, et la lecture des extraits du journal de Kaagi suffirait, à elle seule, à justifier l'achat de cet ouvrage.

Il ne reste plus qu'à espérer qu'un supplément de cette qualité nous apportera enfin, un jour, des précisions sur les Kolat. Après tout on peut toujours rêver.

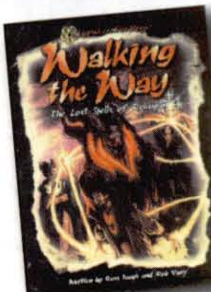


Bayushi Geoffrey

Score : 9/10

Walking the Way

Supplément pour L5R en anglais
Édité par AEG
140 F



Pour ce qui est de suivre le chemin (*walking the way* en anglais), on peut dire que les auteurs de ce supplément pour *L5R* ont raté une marche. Le principe était pourtant intéressant : plein de nouveaux sorts de shugenja triés par élément avec, à chaque fois, un scénario qui s'y rapporte. Or, même si les sorts sont utilisables directement par les maîtres de jeu (et sont la plupart du temps utiles, si ce n'est originaux), les "scénarios" (notez les guillemets) sont d'une nullité affligeante : 25 % d'entre eux peuvent servir à occuper un petit quart d'heure, 5 % peuvent être creusés pour donner une aventure correcte et le reste est à pleurer de rire. Je n'avais d'ailleurs pas ri de cette façon depuis ma dernière lecture d'un scénario *AD&D* : tout est téléphoné, convenu, sans saveur aucune. Restent les sorts, qui sont la vraie raison de la lecture de ce supplément. Il y en a pour tous les goûts et même les shugenja de la cour peuvent y trouver chaussure à leur pied. On notera par exemple un sort utilisé par les shugenja du Clan de la Grue qui empêche tout personnage d'utiliser ses capacités spéciales durant un duel. Les plus Crabes d'entre vous se diront : vu que les capacités spéciales des membres du Clan de la Grue sont toutes tournées vers le duel, j'y gagne au change. Eh bien pas du tout puisqu'une fois tous les artifices enlevés, un duelliste a souvent plus de Vide, d'Agilité et de Iaijutsu que vous. CQFD et votre tête de sot qui roule au sol. Un supplément en demi-teinte donc, utile pour les shugenja et inutile pour les maîtres de jeu.

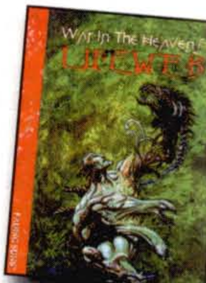
Score : 6/10

CROC

War in the Heavens : Lifeweb

Supplément pour Fading Suns en anglais
Édité par Holistic Design
150 F

J'étais le premier à critiquer les créatifs de chez Holistic Design en ce qui concerne le manque de scénarios pour *Fading Suns*. La sortie de *War in the Heavens : Lifeweb* vient enfin répondre à cette attente, et de quelle manière !



Il s'agit de la première partie d'une campagne destinée à modifier le cours de l'histoire de l'Empire. Les deux parties suivantes s'intituleront *Hegemony* et *Pantheon* : la première sera consacrée au Vau, la seconde traitera des Anunnaki. Et au regard des révélations qui sont faites sur les symbiotes dans le présent

supplément, on ne peut qu'attendre de grandes choses de la suite de cette campagne. Cet ouvrage vous dévoilera tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les symbiotes. Depuis leurs origines, en passant par leur organisation ou leur technologie, jusqu'à leurs projets pour le futur, vous apprendrez tout de cette étonnante race. La première partie consacrée à la description de ces étranges créatures remplit parfaitement son office : le meneur de jeu a enfin toutes les clés en main pour utiliser ces créatures qui sont bien plus que de simples monstres à casser. De nombreux jeux pourraient s'inspirer de la qualité et du souci de précision d'un tel supplément.
La seconde partie de cette ouvrage consiste en une trame d'aventure. Je parle de trame car il s'agit plus d'un décor de campagne que d'une véritable aventure prête-à-jouer. De nombreuses idées vous sont fournies et il ne vous restera plus qu'à apporter quelques ajouts mineurs pour pouvoir jouer durant de nombreuses heures de jeu.
Un supplément comme on en voit peu, et c'est fort regrettable.

Score : 8/10

Geof.

Close Combat 3

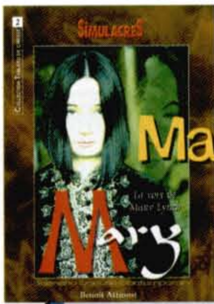
Jeu informatique pour PC en anglais
Config. : P133, 32 Mo.
Édité par Microsoft
369 F

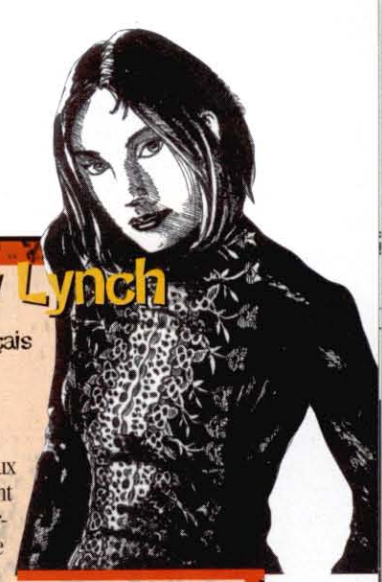


Non, non et non. Les amateurs du précédent épisode (salut Théo !) m'avaient dit (pas en ces mots, mais c'est ce que cela voulait dire) : *"Close Combat 3*, c'est de la bombe, tu peux y aller sans hésiter". Ben franchement, j'ai encore été déçu. Non pas que le jeu ne soit pas intéressant et bien fait, mais seulement parce que je ne mélange jamais l'historique avec le temps réel. Il n'y a rien qui m'énerve plus qu'une tactique qui foire parce que je n'ai pas tapé sur la bonne touche au bon moment ou un squad allié qui se fait étriper parce que je ne regardais pas au bon endroit lors du combat. En fait, je suis resté bloqué au bon vieux temps de *Steel Panthers I* (le seul, le vrai). Blague à part, *Close Combat 3* est une représentation réaliste d'un conflit armé car, je ne vais pas vous l'apprendre, dans la vraie vie, les soldats n'attendent pas sagement que vous leur cliquiez dessus pour se jeter à l'assaut. Et en cela, *Close Combat 3* est un modèle du genre. J'aurais simplement préféré une gestion un peu plus simple et surtout plus personnelle du conflit. Des escarmouches d'une dizaine d'hommes plus un ou deux chars auraient été du meilleur goût. Je continuerai donc à jouer à *Steel Panthers* mais je recommande à tous les amateurs de *Close Combat* de se jeter dessus. Et ceux qui ne connaissent pas encore ? Essayez tout de même, c'est de la bombe...

Score : 7/10

CROC





Mary, la voix de Mary Lynch

Scénario occulte contemporain en français
Édité par Nestivegnen Éditions
140 F

Occulte, Ockulte, Oh Kult !

Tiens, ça fait une paye qu'on n'a pas entendu parler de ce bon vieux Abgraal. "Bas les masques", "Zone Interdite", autant d'émissions qui ont crucifié le jeu de rôles en France et remis en question notre façon de percevoir les médias. N'en déplaise aux fanatiques, je voudrais profiter de ces colonnes pour défendre une seconde notre "ami" Abgraal. Vous savez, on a tous des impôts à payer un jour. Or, quand la note arrive, ça fait généralement très mal, sans parler des éventuels redressements... Prenez le groupe Kiss par exemple, ils sont même obligés de faire un concert pour régler leur ardoise, alors Abgraal, il pouvait au moins faire de la télé – fin de la seconde. Tout ceci pour dire que *Kult*, le "jeu de rôles interdit aux moins de seize ans", existe toujours. OK, Ludis n'est plus là pour le traduire, mais ça n'empêche pas la machine de tourner. Pour preuve, la récente publication de *Mary* par les éditions Nestivegnen (prononcez "nestivénenne"), un scénario occulte contemporain taillé sur mesure pour *Kult*, bien qu'il convienne aussi à *L'Appel de Cthulhu* (cf. *Delta Green*) et *Conspiracy X*.



Une double apparition

Réveillés comme de coutume par un coup de fil d'Alexandre Bishop, les PJ ne sont pas au bout de leurs peines. Faire partie de la Loge d'Hermès – une organisation internationale qui enquête sur les phénomènes paranormaux – est une chose, enquêter sur une jeune femme hantée par son propre fantôme en est une autre. C'est d'autant plus difficile lorsqu'on est contraint de s'installer dans un domaine situé loin de toute vie, de tout secours. L'enquête en huis clos qui s'ensuit est ponctuée d'apparitions, mais aussi d'indiscrétions. Comment se fait-il qu'il y ait autant de gens qui s'intéressent à cette propriété ? Puis, tout bascule brutalement dans le fantastique. Vous rêviez de retourner au cirque ? Considérez cela comme un cadeau de la maison. Au fait, vous ai-je déjà précisé que la maison ne fait pas crédit ?

Mission accomplie

Au vu des très nombreuses imperfections relevées par mon collègue sur *Kath* (cf. Backstab n°6), force est de constater que Nestivegnen s'est fait violence. En plus des règles de *Simulacres* et de la description de la Loge d'Hermès, *Mary* décortique l'intrigue en long, en large et en travers, de façon à ce qu'un meneur puisse l'adapter aisément pour n'importe quel autre jeu (pourquoi pas *Chill* ?). Cerise sur le gâteau : les illustrations. Elles sont à la fois sombres, belles et torturées. Une réussite quoi !

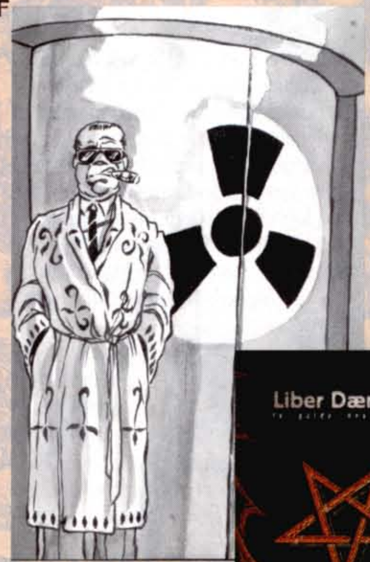
Michaël Croitoriu

Score : 7/10



Le guide des démons

Supplément pour INS/MV3 en français
Édité par Siroz Productions
169 F



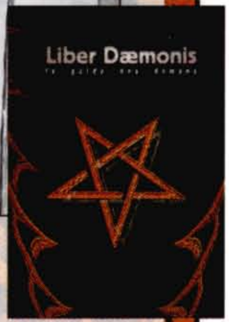
Quelques mois après le *Guide des Anges*, le *Guide des Démons*, alias *Liber Daemonis*, fait son apparition sur les étagères de votre boucher préféré (encore qu'en cherchant bien, on doit aussi pouvoir en trouver chez le boulanger). Même format, même look " bouquin "" que le *Guide des Anges*. Mais gageons que le contenu est bien différent.

La vie privée des Démons

En fait, dès l'ouverture du *Guide des Démons*, on se retrouve en terrain connu. Même si la présentation est plus trash, le bouquin est décomposé comme le guide du camp d'en face : chaque supérieur a droit à un chapitre où sont présentées quelques petites " déviances" sur le thème à l'aide d'une nouvelle, puis d'un texte explicatif. Chaque Prince a droit à son chapitre, même si tous ne sont pas traités avec autant de précision (cela peut aller de 3 à 10 pages selon les cas). Pour finir, on trouve aussi une nouvelle sur Satan, pendant de celle de Dieu dans le *Guide des Anges*. Seul manque à l'appel l'appendice qui avait fait grande impression dans l'autre ouvrage. À plusieurs endroits, on parlait de lieux de pouvoir et autres quartiers généraux et il aurait été de bon ton de leur réserver un chapitre à part entière. La place manquait, c'est évident, et on aura certainement droit à un petit article dans le prochain supplément. Tout rassembler à un seul endroit aurait été plus judicieux.

Des idées, des idées, des idées...

À la lecture du *Guide des Démons*, on se rend compte que l'ensemble remet moins en cause le background du jeu que ce que l'on trouvait dans le *Guide des Anges*. Mais tout est fait pour que l'on déborde d'idée de scénarios une fois un chapitre terminé. Et c'est finalement le principal... Côté surprises, on a tout de même droit à un Vephar qui chope des idées de grandeur, un Andrealphus comme on ne l'avait jamais vu et des Démons qui sont, au final, de plus en plus près des Anges. Le tout se teinte tellement de gris (gris clair pour les Anges et gris foncé pour les Démons) que l'on se dit que le manichéisme de *INS/MV*, qui permettait de jouer sans se prendre la tête, est bel et bien enterré. Tout le monde est un peu le copain de son voisin et l'ennemi de son allié (et son contraire). Cela n'empêche pas les débutants de s'initier mais permet aussi aux vieux briscards de se retrouver dans des situations bien curieuses. À ce titre, le chapitre consacré à Asmodée est l'un des plus choquants : une sorte de casino délirant où Anges et Démons (et pas tous renégats) jouent et parient... leurs pouvoirs. Si dans votre prochain scénario vous tombez sur un Michel qui balance un orgasme mortel ou un Baal qui projette de l'eau bénite, faudra pas vous étonner.





Je vois trouble

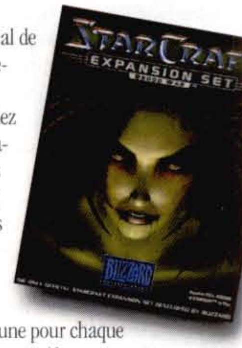
Toutes ces nouveautés rendent *INS/MV3* encore plus riche qu'auparavant, mais après deux suppléments qui remettent en cause tout ce que l'on savait du jeu, les auteurs feraient bien de lever un peu le pied et de sortir de bons petits scénarios qui développent tout ce qui a été présenté ici. Cela nous promet des dizaines d'heures de jeu et encore un paquet de suppléments... En attendant le guide de la Troisième force pour l'an 2000.

Score : 7/10

Raoul Delage

Starcraft : Brood War

Extension Starcraft pour PC en anglais
Édité par Blizzard
189 F



On avait déjà vu pas mal de suppléments officiellement non officiels pour *Starcraft* et le produit de chez Blizzard arrive comme d'habitude : en retard mais sans bugs et après avoir été testé. On peut suivre les aventures de tous les héros du premier épisode au cours de trois campagnes de huit scénarios (encore une fois, une pour chaque race). Les séquences vidéo intermédiaires sont sympa (l'intro du jeu est proprement hallucinante, sorte de mix entre la guerre des tranchées de 14-18 et *Aliens* : un régal) et la difficulté de l'ensemble est sacrément relevée (mais ça apprendra à tous les fans du jeu à avoir dit que les scénarios du jeu de base étaient trop fastoches). On trouve aussi deux nouvelles unités pour chaque camp. Des vaisseaux pour les eldars (ooops... Protoss), de nouvelles engeances biologiques pour les tyranides (là, j'ose même pas dire "ooops"), un nouveau vaisseau pour les humains et un médic qui pourra guérir vos troupes de base. Ah, on a aussi droit à quelques *upgrades*, mais il ne faut pas compter qu'elles viennent bouleverser le jeu. Ce n'est pas follement original, mais cela suffit à animer et à rendre un peu plus originales les trois campagnes proposées. Pour les adeptes du jeu en réseau (et ils sont de plus en plus nombreux), il n'y a pas grand-chose d'original et les suppléments non officiels déjà sortis les ont déjà abreuvés de nouvelles cartes. En résumé, un must pour les joueurs solo et on ajoute un peu cher pour les joueurs en réseau.

Score : 5/10 *pour le réseau*

Score : 7/10 *pour le solo*

CROC

Trinity Battleground : Player's Guide

Supplément pour Battleground en anglais
Édité par White Wolf
Gratuit sur www.white-wolf.com

Trinity nous propose un jeu où des psys de science-fiction luttent contre des bestioles vertes et gluantes. Alors ça kiffe roleplay à donf'. *Battleground* nous propose de jouer des psys de science-fiction qui luttent contre des bestioles vertes et gluantes. Du coup, c'est moins roleplay. Au final, on obtient un jeu attachant, une des seules simulations de combat de super-héros avec figurines. Mais il faut bien dire que



pour qu'un jeu vive, il faut qu'il soit suivi par une gamme de figurines et de suppléments. Et dans ce registre, *Battleground* n'est pas des mieux lotis. Alors que la nouvelle extension de *Warhammer 40K* en est déjà à son quatrième *sourcebook*, le *player's guide* s'offre tout juste à nos yeux ébahis. Et franchement, étant un spécialiste du remplissage, White Wolf a encore transcendé le genre : quelques petites info noyées au milieu d'un verbiage sans fin. Si cela peut plaire aux fans de *Vampire* (c'est certain) et aux fans de jeu de rôles en général (c'est déjà plus douteux), cela ne cadre pas avec le combat avec figurines, ni avec les joueurs qui s'y adonnent. Restent quelques informations intéressantes qui sont de toute façon les seuls éléments que les joueurs de *Battleground* pourront se mettre sous la dent avant un bout de temps.

Score : 4/10

CROC

New Seattle

Supplément pour Shadowrun en anglais
Édité par FASA
130 F





Seattle est la ville la plus célèbre de l'univers de *Shadowrun*, et de loin. C'est une sorte de ville-État située au milieu des territoires indiens de l'ouest des États-Unis. Elle est noyautée par les corpos, la mafia japonaise, coréenne, les milices extrémistes humaines ou métahumaines, etc. En un mot comme en cent, c'est un endroit où il fait bon vivre. Et depuis la sortie de *Shadowrun* (premier du nom), c'est toujours là que se déroulent 90 % des scénarios sortis pour ce jeu. Le premier *sourcebook* décrivant cette ville est épuisé depuis bien longtemps et il était temps de remettre les choses à jour, sans parler de la partie technique (très courte) qui est remise au goût du système de jeu de la 3e édition. Rien de bien important de prime abord.

Alors ?

Le supplément est bien plus court que la version précédente, mais il est aussi bien plus accessible, plus rapide à consulter et plus synthétique. On y gagne en précisions techniques et en informations pures et dures, mais tout le côté fun du jeu a bel et bien disparu. Plus de fausses pub en quadri (ça coûte cher non ?), plus d'anecdotes très croustillantes et plus de toutes ces petites choses qui transforment une œuvre froide et sans vie en panier de crabes dans lequel on a envie de se jeter. Mais ne vous inquiétez pas, Backstab est là pour vous donner une solution "presque" ultime.

Je fais quoi moi ?

La solution est simple (enfin presque). Utilisez *New Seattle* comme livre de chevet pendant plusieurs semaines afin de bien vous imprégner de l'ambiance qui règne dans la ville (et surtout dans chaque quartier). Vous devez donner l'impression à vos joueurs que vous y vivez depuis des années. Et lorsque la partie bat son plein, ressortez toutes ces petites anecdotes et " trucs " sans intérêt qui transformeront les notions techniques apprises par cœur en tranches de vie si simples à mettre en œuvre mais aussi tellement vivantes qu'elles devraient donner un cachet tout particulier à vos aventures.

Le bon plan

New Seattle n'est pas un mauvais supplément, loin de là. C'est même la seule façon de bien comprendre Seattle sans avoir à se farcir des pages de petites histoires marrantes et sans intérêt. Achetez-le, lisez-le et faites partager vos connaissances à vos proches.
Amen

CROC

Le futur de Shadowrun

Sortant *First Run* et *New Seattle* coup sur coup, la firme FASA montre qu'elle va jeter tout ce qu'elle possède dans la bataille en soutenant à fond ce jeu et *Battletech*, moins joué en France. Exit *Earthdawn* (finalement la version CD gratuite du jeu n'était autre qu'un hurlement d'agonie), le JCC de *Shadowrun* et autres bêtises du même genre. Le futur sera *Shadowrun* ou ne sera pas. C'est tout le mal qu'on peut leur souhaiter. Et quand je pense que je les ai connus tout petits, quand ils sortaient des suppléments même pas officiels pour *Traveller*, au début des années 80...

Score : 6/10



Cry-Star : First of the Free

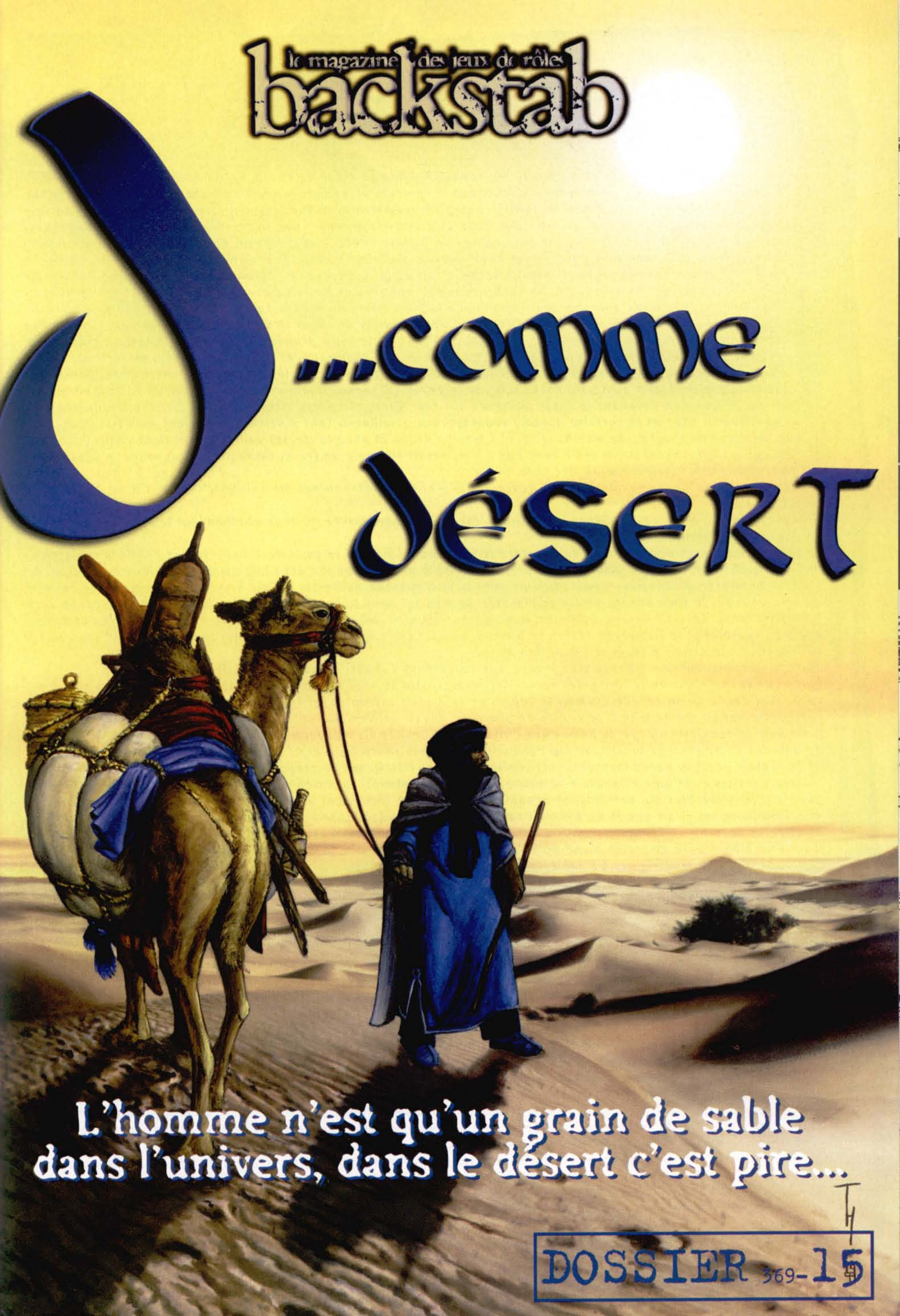
Supplément pour Providence en anglais
Édité par XID Créative
120 F



La parution d'un guide urbain est toujours une étape importante. On attendait donc, avec une certaine exigence, ce supplément censé nous faire découvrir dans ses moindres détails Cry-Star, la plus importante des trois cités franches de *Providence*. L'objet fait 160 pages bien denses, toutes maquettées et illustrées avec un goût certain (même si quelques dessins font un peu manga). En une quinzaine de chapitres, tous les aspects de la ville sont étudiés, de la Cour aux influences des divers *troupials*. Il y a de la matière mais tout cela reste fort classique et l'on aurait aimé quelques surprises supplémentaires. Bien sûr, il y a de très bonnes idées (comme la garde secrète du roi, les ninjas Ha'jata et le chapitre Andruu des moines D'Shau). Mais dans l'ensemble, le background sur les habitants ne fait que créer des castes de personnages supplémentaires, allongeant le lexique à l'infini. L'intérêt n'est pas évident, surtout quand RIEN n'est dit sur les intrigues politiques (à se demander s'il y en a ?). La timeline esquissée jusqu'alors est d'ailleurs à peine évoquée. Bref, on ne s'ennuie pas mais presque. De manière concrète, ce supplément n'aide pas beaucoup les meneurs. Seules les aides de jeu s'avéreront indispensables lors des parties : ce sont les statistiques des personnalités, les plans des batiments et les plans des quartiers. Ces derniers sont une curiosité à ne pas manquer : dessinés en fausse 3D, ils sont du plus bel effet, en plus d'être pratiques ! Dans l'ensemble, vous l'aurez compris, *Cry-Star* est un supplément dont on peu aisément se passer.

Score : 4/10

7.7


le magazine des jeux de rôles
backstab
D ...comme désert
L'homme n'est qu'un grain de sable
dans l'univers, dans le désert c'est pire...
DOSSIER 369-15

Extraits de la vie du clerc Alaric, messager du roi

La première partie de mon voyage me conduisit jusqu'au cœur de l'oasis de Kashouhm [...]. Dès le premier soir, les événements s'accélérèrent. Alors que le chef des Illabahkan m'avait poliment convié à prendre le thé dans sa propre yourte, le chef de la tribu noble des Iruwalen avait fait irruption, mettant à bas la plus ancienne des coutumes, et m'avait invité - avec une voix ferme s'entend - à le suivre. Najim, le chef des Illabahkan, n'avait pas dit un mot. Ne voulant pas froisser un homme armé, je m'empressai de m'exécuter, tout en remerciant chaleureusement mon hôte. Après avoir marché dix minutes dans la fraîcheur relative du soir, on me fit entrer dans une énorme tente et, pour la seconde fois de la journée, je m'accroupis pour boire le thé. Akhmyada, le puissant chef des Iruwalen, voulait absolument me connaître et me faire voyager dans l'une de ses caravanes. Rapidement, je compris que mon sauf-conduit, de la main même du sultan, agissait comme une source de prestige. C'est donc entouré de ses fiers guerriers et d'une caravane de toiles et de tissus que je commençai ma seconde traversée du désert de sable. Très vite le ciel menaça et se mit à gronder. Et quand il fut certain que la tempête ne nous épargnerait pas, nous dûmes descendre de nos chameaux, et construire un abri de fortune, autour du seul arbre que nous ayons trouvé [...]. Recroquevillés les uns contre les autres, nous attendions fébrilement que la colère du désert passe. Au chaos succéda le calme qui régnait partout tandis que chacun se dépliait et sortait de la tente en secouant le sable accumulé sur ses vêtements. C'est alors que des guerriers attaquèrent. Le combat faisait rage et la surprise donna l'avantage aux assaillants. Tant d'hommes mouraient sous mes yeux, sans que personne ne touche à la marchandise, ni à moi d'ailleurs. Et pour cause, les vainqueurs étaient venus pour moi : c'étaient les Illabahkan. Najim était avec eux : il me sourit comme à un frère, me rassura et annonça le départ vers Kroum el Ouarath. L'affront avait été lavé. [...]

Après deux semaines, nous arrivons à destination. Najim et ses hommes me saluent, comme s'il ne s'était rien passé. [...]

Kroum el Ouarath n'est pas vraiment une ville : c'est un immense marché où tous marchandent les prix et les quantités, dans un vacarme perpétuel. [...]

Je prends finalement une felouque qui remonte le fleuve d'or, jusqu'à la capitale, Baïphir [...] et j'obtiens rapidement une entrevue avec le grand vizir Mustapha, qui m'invite à une promenade dans la palmeraie qui jouxte le palais. Le vizir me bombarde de questions, mais toujours avec la plus extrême politesse. Comme il cherche à connaître le but réel de mon voyage, je finis par lui déclamer l'intérêt de mon roi pour le recouvrement des impôts dans des zones aussi inhospitalières ! Le vizir rit aux éclats et, à ma grande stupeur, me propose derechef de suivre les prochains collecteurs en route pour le hamad, le désert de pierres, plus à l'est. L'on dit parfois que plus le mensonge est gros, plus il est crédible : je venais d'en faire l'expérience. [...]

Forte d'une cinquantaine d'hommes, la troupe des collecteurs d'impôts du sultan imposait le respect. [...]

Plus nous approchions de la limite des terres cultivables, plus le chef de l'expédition semblait nerveux. Un soldat me fit la confidence qu'un rebelle écumait la région et qu'il osait affronter les troupes du sultan. Mais comme la tête de cet homme venait d'être mise à prix, rien de grave ne devait arriver. [...]

C'est dans le deuxième village du hamad que l'attaque eut lieu. Je dis village, mais je devrais dire caverne. Un ensemble de galeries et de grottes constituait les demeures de ses habitants. Je m'étais mis en tête de les explorer plus avant et je m'étais presque perdu lorsque j'entendis les premiers cris. Quand je réapparus à l'air libre, le ciel était clair de milliers d'étoiles et la lune dispensait sa douce lumière aux hommes, sans rien demander en retour. Par opposition, les guerriers innombrables qui se tenaient devant moi semblaient réellement désirer quelque chose de ma part. Et une voix intérieure me disait que je ne pourrais certainement pas la leur donner ! Je priai pour mon salut quand une silhouette se détacha de la masse. Je sus d'instinct que l'homme au turban bleu et aux larges épaules était leur chef. Il me fixa d'un regard empreint d'une profonde noblesse. Mais la main qu'il me tendit n'était pas celle d'un noble. Bien entendu, il ne voulait pas me saluer, mais il attendait juste que je lui donne quelque chose qui ait suffisamment de valeur pour que je ne meure pas dans l'instant. N'ayant que peu d'or sur moi, je lui tendit mon sauf-conduit. Il fut intrigué, ce qui me sauva la vie.

Les troupes d'Ayloq quittèrent les lieux après avoir méticuleusement dépouillé les soldats du sultan. [...] A marche forcée, nous traversions le reg pour rejoindre le repaire des rebelles. Très vite je m'aperçus que le principal ennemi n'était pas d'éventuelles représailles, mais plutôt le manque d'eau. J'étais desséché et plus d'une fois mon corps affaibli faillit me faire défaut. Quand enfin le voyage prit fin, je m'évanouis sans crier gare.

Je me réveillai dans une pièce où régnait une délicate odeur d'encens. J'étais allongé sur des nattes de peaux diverses. Près de moi, un bocal rempli de dattes accompagnait une carafe d'un vin capiteux. Ayloq me servit à boire et me tendit les fruits. Il attendait que je parle, ce que je fis. Tout en lui expliquant ma vraie mission, j'essayai de discerner des sentiments sur son visage, mais en vain. Quand j'en eus fini, il se planta devant une ouverture qui servait de fenêtre et, tout en contemplant son refuge, il me narra la légende du désert, qui le préoccupait bien plus que mes propositions d'alliance. Il me raconta qu'il y a des milliers d'années de cela, une femme nomade refusa de donner une offrande à un dieu colérique, pour nourrir les siens. Le dieu coupa le désert en deux en faisant couler un fleuve en son milieu. Avec lui vinrent les hommes qui ne voyagent pas et le commerce qui avilit les esprits. Les peuples des deux déserts ont depuis oublié leurs racines communes. Mais il est une prophétie qui dit qu'un roi mort et enterré sous une dune de sable surmontée d'un monolithe de pierre se réveillera un jour, et qu'alors le désert ne formera plus qu'un.

Quand Ayloq se retourna, une flamme brillait dans ses yeux. C'était ce soir que la prophétie devait se réaliser. Le chemin vers la tombe du roi est court : il y règne une atmosphère particulière. Des torches illuminent une aire rituelle. La nuit s'est faite noire, comme pour cacher un secret. Parfois je sens une présence dans mon dos, peut-être un génie, et une voix lancinante m'invite à la suivre. Je m'apprête à lui obéir mais Ayloq me retient par le bras : "Le désert te réclame, étranger". Et comme dans un rêve, j'observe les enfants du désert dans leur procession et je laisse sa magie me pénétrer, inconscient du danger...



Au plus loin que porte le regard il n'y a que du sable. L'immense mer aux reflets de feu nargue le voyageur de sa superbe : il ne craint rien, pas même les humains. Joignez-vous à notre caravane et laissez-vous bercer par la magie d'un lieu à nul autre pareil ; c'est un monde qui se prête admirablement au JdR. Dans cette aide, nous avons choisi délibérément de vous présenter le désert de sable. Trouvez un endroit à l'ombre, préparez une outre et venez découvrir les merveilles et les rigueurs du désert.

Les peuples du désert

Il existe trois types de peuples que l'on peut trouver dans le désert : les nomades, les semi-nomades et les sédentaires. Les premiers voyagent et vivent du commerce et, de temps à autre, se livrent à des pillages. Les deuxièmes sont principalement des éleveurs, tandis que les derniers cultivent de maigres parcelles dans les oasis. Les sédentaires sont assez mal vus des nomades et des semi-nomades qui, eux, ont de nombreux points en commun. Une expression souligne ce fait : "Là où entre la charrue entre la honte".

Organisation des campements

Elle suit l'organisation sociale. À chaque tente correspond une famille ; à chaque campement correspond un clan ; plusieurs clans forment une tribu. La tribu est gouvernée par un cheikh, puis se fractionne en *fendeh*, les clans familiaux. Chez les semi-nomades, il existe des tribus nobles et par conséquent, des tribus non nobles, dont les chefs servent surtout d'organe représentatif. Cette noblesse est basée sur un jugement de valeur qui est lié à la gloire des ancêtres. Les nobles se doivent d'être les meilleurs, au risque de perdre leur noblesse.

Les camps s'organisent de deux façons différentes. Lorsque la tribu se réunit, les tentes sont dispersées sur trois lignes parallèles (*Negel*). S'il y a un danger, les tentes sont mises en cercle et sont reliées les unes aux autres. Mais dans les deux cas, la tente du chef est celle qui est la plus proche du point d'eau. De plus, elle est toujours orientée face à l'ouest car l'on dit que c'est toujours de là que viennent les ennemis et les hôtes ! Les tentes elles-mêmes sont divisées en deux parties. Un côté pour les femmes, où se déroule la vie familiale ; un côté pour les hommes, où se concentre toute la vie sociale.

Les caravanes : dans le désert, bouger est une priorité. Si les nomades en profitent surtout pour faire du commerce, les semi-nomades pratiquent la cure salée, sorte de transhumance annuelle vers des pâturages riches en sels minéraux qui combleront pour un temps les carences alimentaires des bêtes. Les caravanes respectent un ordre précis : en tête viennent les guides, les *imuzeran*, sur des chameaux dont la selle à pommeau en croix est décorée. Puis vient le gros de la troupe. Derrière, les troupeaux sont regroupés par catégorie sous la garde d'un jeune berger : vaches d'un côté, veau de l'autre, chamelles et chamelons à part, enfin moutons et chèvres. La majorité des femmes voyagent sur des ânes, quelques-unes sur des bœufs, une minorité infime sur des chameaux.

La vie quotidienne

Les vêtements : les hommes portent des chemises sous des longues robes de toile de coton blanc. À cela, on rajoute un grand manteau de laine blanche à rayures noires, plié en carré avec échancrure pour la tête, recouverte du traditionnel turban. Des pantoufles de laine recouvrent leurs pieds, qui sont depuis leur plus jeune âge durs comme du cuir. Les femmes s'habillent de robes de coton bleu ou marron, et elles se coiffent le chef de toiles rouges ou blanches. La coquetterie se manifeste peu - quand on voyage toute la journée c'est bien compréhensible -, si ce n'est au travers des anneaux de métal qu'elles s'accrochent aux oreilles.

L'alimentation : la nourriture est rarement exceptionnelle dans le désert. Le repas quotidien se compose le plus souvent de galettes de mil, de grains crus et de dattes. La viande n'est consommée que lorsqu'il y a un hôte : on mange alors du chevreau bouilli et coupé en petits morceaux ou de l'agneau cuit sous des pierres. On boit de l'eau quand on en a, mais surtout du lait, cuit, aigre, tourné ou caillé. Le lait est un aliment si précieux que, frais, il se donne mais ne se vend pas. La chamelle est réputée fournir le meilleur lait : il est léger, mousseux, légèrement salé. C'est le seul, dit-on, qui ne transmette aucune maladie. Ainsi, quand la lactation est interrompue ou que le petit meurt, c'est une catastrophe, car chamelles et vaches refusent de donner leur lait. Les Touareg utilisent de nombreuses techniques pour résoudre ce problème. La première consiste à fournir à la mère un animal de substitution par lequel elle accepte d'être tétée : un mannequin de paille en forme de veau et recouvert de placenta et de sel pourra ainsi berner la vache qui a mis bas mais dont le petit vient de mourir. Certaines méthodes sont exclusivement appliquées aux chamelles : on obstrue l'anus avec de petits bâtonnets de bois qui forment une trame sur laquelle vient s'ajuster un entrelacs d'écorce souple. Cette opération, effectuée en fin d'après-midi, vise, en libérant l'anus le lendemain matin, à provoquer une défécation abondante qui donnera à la chamelle l'illusion de mettre bas. Un dernier scénario consiste à simuler une attaque autour de la chamelle et d'un petit qui n'est pas le sien. La peur est censée déclencher un réflexe maternel et provoquer une adoption de fait. Comme on le voit, dans le désert, l'imagination est le nécessaire corollaire de la survie.

Les jeux : ils font partie intégrante de la vie dans le désert. Ils se pratiquent généralement avec peu d'accessoires, ou ceux que

Les chameaux

Incontestablement, les chameaux sont les animaux les plus adaptés au désert. Ils peuvent parcourir de 60 à 75 km par jour, avec 200/300 kg de charge. Ils peuvent ne pas manger pendant une semaine. En hiver, ils ont la capacité de ne pas boire pendant 5 ou 6 jours. Ce délai est réduit à 2/3 jours pendant la saison chaude.

Désert

Un accueil type

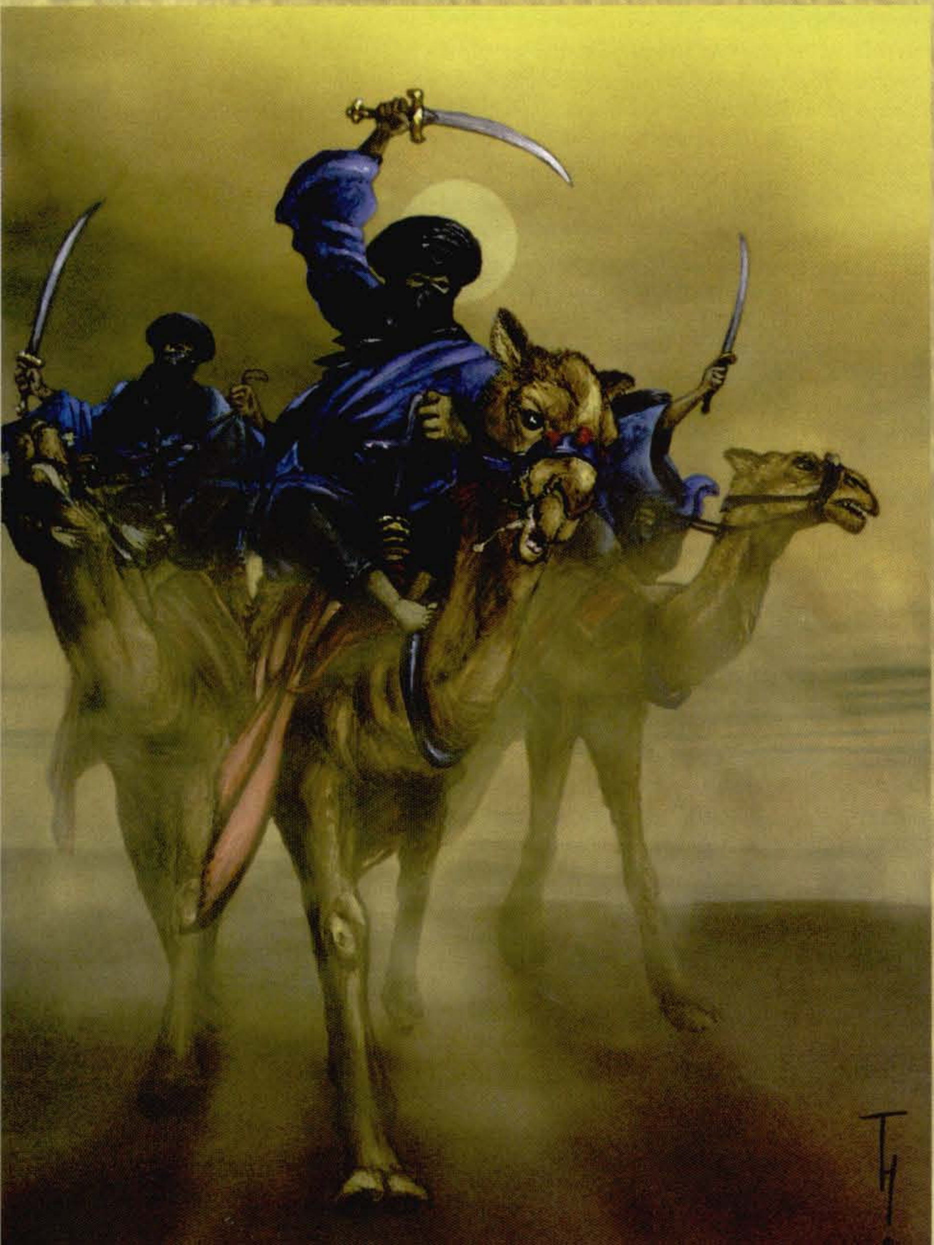
Les voyageurs s'approchent : aussitôt chacun d'accourir au devant d'eux pour les aider à descendre de leurs montures, se charger de leurs bagages et les conduire à la *mendilah*, la tente spéciale réservée aux hôtes dans tous les campements. Ils y sont reçus par le cheikh qui les salue de la formule traditionnelle "Salam aleikoum" (la paix soit avec vous), ou leur demande en arabe : "la'tektaub" (allez-vous bien ?). Puis il les invite à s'asseoir et à boire le thé. Après quoi il les laisse se reposer. Ils seront ainsi logés et nourris gratuitement tant qu'ils resteront dans le camp ; l'usage veut qu'au moment de leur départ ils donnent un présent au cheikh, tantôt des armes, tantôt un cheval ou un chameau, cela dépend de la durée de leur séjour.

l'on peut trouver dans la nature. La plupart des jeux tournent autour de la symbolique de l'eau ou de l'élevage. La phrase rituelle pour signifier la victoire est ainsi : "Ishwa" (il a bu). Voici deux exemples parmi d'autres :

- **Le *karey*** : il s'agit de frapper un caillou avec une crosse en bois pour le repousser dans le camp de l'équipe adverse. Ce jeu qui rappelle le hockey, n'est pas sans danger car les coups de crosses sont nombreux et très handicapants.
- **Le *dera*** : c'est un jeu de quadrillage dont les cases, appelées "puits" reçoivent les pions de chaque joueur (caillou, bâtonnets ou crotte de chameau) ; il faut en aligner trois pour pouvoir prendre un pion à son adversaire.

Les coutumes

La civilisation de la parole : c'est un trait commun aux peuples du désert. Les joutes orales entre jeunes gens sont légion. Il n'est pas rare que certains ridiculisent des amis ou les "chambrent" sans ménagement. Cela peut aller parfois jusqu'à l'humiliation. Il vaut mieux être prévenu, même si ce n'est bien souvent qu'un jeu. D'ailleurs, la pratique des devinettes sur tout et n'importe quoi égaye les longues journées. Mais les nomades apprécient également le verbe quand il est bien dit et les poètes, quand ils existent, sont des personnages respectés qui ont plusieurs fonctions : chanteur, orateur, oracle, porte-parole, écrivain. Ils chantent les exploits des guerriers et des ancêtres. Un dicton dit que le verbe du poète égale le sabre du cheikh. À noter que la musique accompagne les mots le soir car les nomades aiment bien danser.



La cérémonie des trois thés

C'est une variante plus subtile. On sert trois thés à l'hôte. Le premier, amer, signifie la mort, le deuxième, sucré, correspond à l'amitié et le troisième, très sucré, est le thé de la vie. Si l'on vous sert juste un seul verre, vous pouvez vous considérez comme mort ! Avec deux verres, vous êtes accueilli comme un hôte normal et personne ne portera la main sur vous. Mais si l'on vous sert trois verres, alors vous êtes considéré comme un ami que l'on doit aider. Le problème est évidemment de savoir si celui qui vous a invité pratique ce genre de cérémonie ! Mieux vaut donc tabler sur le fait que tout le monde s'y plie, c'est plus prudent...

L'hospitalité : (cf. encadré *Un accueil type*) ce n'est pas un vain mot dans le désert. C'est bien souvent une question de survie immédiate. On accorde l'hospitalité par principe à pratiquement tout le monde. Ainsi, même un meurtrier qui s'est enfui de son clan peut en jouir, mais uniquement pour une nuit. L'hospitalité se manifeste également sous une autre forme, quand un étranger vient demander un sauf-conduit au cheikh. Si ce dernier est d'accord, il fournit aux étrangers un de ses hommes, nommé le *rafik*, dont la présence doit suffire à éviter les attaques des autres membres de la tribu. Dans ce cas, la protection des étrangers engage l'honneur du cheikh. Le *rafik* fera tout pour éviter les problèmes, pour ne pas en répondre devant le cheikh.

La cérémonie du thé : c'est véritablement une grande tradition dans le désert. Le thé hante l'imagination des nomades. On pense qu'il guérit les maux de tête et que son manque provoque une maladie spécifique, l'*aneghu*, qui se traduit, en dehors de douleurs variées, par une décoloration de la peau ! Le thé est un produit rare et coûteux dont il existe plusieurs qualités : le plus apprécié, et donc le plus cher, est *l'arageyga*, qui est le thé vert de Chine. On préfère le pain de sucre aux morceaux. Le service comprend une petite théière en fer, un porte-braise, une boîte en bois recouverte de cuir où ont été creusées des cavités pour plusieurs verres et enfin le petit marteau à sucre. Bien sûr, de la richesse du propriétaire dépend la qualité du thé et celle du service. Le thé est distribué avec parcimonie dans de petits verres, pour renouveler l'opération (cf. encadré). Le choix de l'hôte n'est pas fait à la légère et se porte surtout chez les jeunes couples, où les jeux verbaux sont plus débridés. Il convient de ne pas aller trop souvent prendre le thé chez les mêmes, ce serait la manifestation d'une faveur déplacée.

La guerre : se battre dans le désert implique quelques règles. Ainsi, il est de coutume de ne jamais blesser les animaux, ni d'empoisonner les puits. À part cela, l'intelligence du combat est une des principales qualités des nomades. Ruse et fourberie sont aussi honorables que le courage et la force. La stratégie se base repose surtout sur des embuscades et des raids. La razzia est un raid "utilitaire", jugé noble. Il rapporte un maximum de butin et d'esclaves pour un minimum de risques ! C'est une sorte de sport national chez certaines tribus.

Oasis, oasis oh, oasis, oasis ah...

Véritables îlots de verdure au milieu des déserts de sables, les oasis sont des lieux à part. Le contraste est tellement fort que l'on attribue leur création aux dieux. Des sédentaires sont généralement installés là dans le but d'entretenir les canaux d'irrigation et les puits. Ils vivent d'agriculture et sont généralement peu com-



batifs. Ils préfèrent payer un tribut aux nomades plutôt que de s'exposer aux raids. Les plus vastes oasis sont des noyaux de peuplement très important, contrairement aux oasis caravanières, qui ne sont que des escales obligées sur les routes marchandes. Ceci fait que les oasis sont bien souvent l'enjeu de luttes âpres entre tribus pour leur contrôle.

Les mythes et les légendes

Depuis la nuit des temps, il circule un nombre incroyable de légendes au sein des *douars* et des *negels*. Chaque soir, lorsque le soleil est couché, le conteur ressuscite les héros et les mythes anciens pour le plus grand plaisir de son auditoire. Ceux-ci concernent aussi bien la création du désert que les exploits des anciens guerriers et les méfaits des créatures qui rodent à l'orée de notre monde, cherchant un chemin pour satisfaire leurs malveillances.

Un voyageur attentif remarquera parfois qu'au sein du sable émergent des arbres desséchés à l'apparence pierreuse. Ce phénomène rappelle qu'avant le désert il existait un monde verdoyant, peuplé de géants connus sous le nom d'*Ijabbarem*, qui disparurent ensevelis par un châtiment du ciel, enfouis sous un déluge de sable. Ces arbres appelés les "os des géants" servent de place de punition. Les criminels sont souvent condamnés à y être crucifiés, aussi les caravanes ou les voyageurs évitent-ils avec attention ces endroits que l'on dit hantés par les esprits des morts qui, chaque nuit, reviennent pour se venger. De ce paradis perdu il reste quelques traces, d'anciennes ruines qui parfois au gré du vent émergent du sable. On dit que de fabuleuses richesses attendent ceux qui sont assez fous ou assez braves (mais n'est-ce pas la même chose ?) pour se risquer dans ces vestiges, car de nombreux gardiens veillent sur ces trésors endormis. Tout le monde vous parlera de la fabuleuse cité d'airain qui apparaît à intervalles irréguliers. Une légende rapporte que cette ville apparaît chaque fois que le *simoun* ou "vent-poison" s'est déchaîné. Alors il arrive qu'une caravane voit une splendide cité résonnant de milles bruits perdue au milieu de nulle part. Bien souvent, les voyageurs abattus par la tempête vont y chercher un peu de réconfort et mal leur en prend. Car au-delà d'une journée, ils seront à jamais prisonniers de la ville, livrés aux *Chaïtans* ou esprits du mal qui en sont les vrais habitants. Le désert abritent de nombreuses créatures malveillantes tels les *Aouns* qui sont des démons, les *Kotrobs* ou esprits du désert et les *Efrits* ou esprits de l'air.

Les anciens rappellent d'ailleurs que les cyclones sont dus au passage des armées d'Eblis. Tous les guerriers du désert rêvent de pouvoir un jour mettre la main sur le trésor de Al-Shamardal. Il comprend quatre objets, à savoir le sceau qui permet de contrôler le gardien du trésor, l'épée qui peut détruire des armées par la foudre, le globe permettant de voyager instantanément dans le monde et le *khol* de richesse qui, lorsque l'on s'en enduit les yeux, permet de voir tous les trésors enfouis ou cachés.

Il est une légende que les conteurs racontent à tous les voyageurs étrangers, celle de la vallée des diamants. Il existerait une vallée perdue au centre du massif Al Hosni où il suffit de se baisser pour devenir riche. Un homme nommé Sindbad en serait revenu il y a déjà de nombreuses années. Nul ne sait qui garde ces trésors car ce héros n'en a jamais parlé et aucun des nombreux étrangers qui ont tenté l'aventure n'en est revenu pour le dire. Cependant il existe un récit que les nomades ne se lassent pas d'écouter, il s'agit de la légende d'Al Bassri. Ce dernier est un roi légendaire qui reposerait quelque part dans le désert. Il fut vaincu par Eblis il y a fort longtemps, mais une prophétie raconte qu'un jour des étrangers le réveilleront, alors Al Bassri se relèvera et sous sa gouverne toutes les tribus s'uniront pour une ultime bataille contre les forces d'Eblis, afin de lever le châtiment et voir ainsi le désert reverdir. En attendant ce jour ultime, les guerriers fourbissent leurs armes afin d'être prêts.

La survie dans le désert

Le désert est un milieu hostile, qui implique une lutte de tous les instants pour survivre. Nombreux sont les os blanchis des voyageurs imprudents qui parsèment le désert. Vous avez l'intention de partir, de vous lancer dans une expédition ? Il me semble judicieux de bien connaître les dangers auxquels vous allez vous exposer.

Les vents

Le voyageur devra apprendre à composer avec les vents qui, bien souvent, ravivent la chaleur et la soif. Mais de tous les vents, le *simoun* est le plus terrible. Il s'agit d'un vent venant du sud, appelé par les nomades le "vent-poison". Il se manifeste par une tache rougeâtre qui va jusqu'à éclairer l'horizon d'un reflet sanglant d'incendie, puis le ciel s'assombrit obscurcissant le désert et enfin de chaudes bouffées mêlées à des tourbillons de sable qui pénètre partout dans les yeux, les oreilles, etc. arrivent, la chaleur devenant accablante. Pour le voyageur, il n'existe qu'une seule solution. Il doit s'envelopper dans des vêtements, puis se coucher à plat ventre derrière les chameaux, ces derniers étant accroupis la tête au nord. Le *simoun* se déchaîne durant une vingtaine de minutes avant que le jour ne recouvre son éclat. Lorsqu'une personne se laisse surprendre, elle a de fortes chances de décéder ; son cadavre apparaîtra distendu comme gonflé. Ce vent cause un malaise, une oppression mais le pire est qu'il vaporise l'eau des outres. Il s'agit du vent le plus dangereux. Vous remarquerez que les nomades plantent leurs tentes en bas des dunes, car celles-ci offrent un abri au vent.

L'eau

L'un des problèmes principaux auxquels sont confrontés les voyageurs concerne la soif. Un voyageur sans eau voit sa durée de vie fortement réduite. S'il devait par mal-

Esprits et démons

Toutes les créatures surnaturelles obéissent à Eblis, un géant malveillant survivant du châtiment. Depuis son palais situé aux limites du désert, il ourdit de sombres machinations pour abattre les hommes. Il commande à une multitude de créatures dont les plus connues sont les *Aouns*. Il s'agit de démons à l'apparence humaine. Ces créatures cruelles et intelligentes ont la possibilité de voler. Il leur pousse des ailes au début du printemps qui tombent au début de l'automne. Ils enlèvent des vierges afin de pouvoir se reproduire : les garçons deviendront des *Aouns* tandis que les filles sont dévorées. Les *Chaïtans* sont des esprits du mal pouvant être de toute forme. Ils accomplissent les basses tâches. Les *Kotrobs* sont les messagers d'Eblis : ils ressemblent à des grandes créatures aux ailes de chauve-souris et à la bouche garnie de crocs. On les rencontre rarement ailleurs que dans le désert et bien souvent ils ignorent les humains. Les derniers, nommés *Efrits*, forment la majorité des armées d'Eblis ; ces monstres aux pattes de chèvres dotés d'ailes se font facilement berner.



Désert

Inspiration caniculaire

Poussez les radiateurs à fond et dirigez-leur deux halogènes directement dans les yeux. Ah et ils ont soif en plus ! Que dalle oui ! Distribuez l'eau (ou autre chose) avec parcimonie et laissez-les se dessécher. Quand vient la nuit, ouvrez les fenêtres et laissez-les se les cailler (bien sûr cette ruse de Sioux ne marche qu'en hiver !).

heur se trouver à cours d'eau, il existe quelques solutions afin de s'en procurer. Le voyageur a ainsi la possibilité de faire régurgiter de l'eau à son chameau en lui enfonçant un bâton dans la gorge afin de le faire vomir ou alors en abattant l'animal (cependant cette solution est à éviter autant que faire se peut). Il est aussi possible de récupérer de l'eau grâce à la condensation. Pour cela il suffit de creuser un trou dans le sable, de le tapisser de pierres, puis de déposer une toile imperméable : au matin on peut récupérer un peu d'eau. Pareillement, au pied des dunes, on peut réussir à trouver une source d'eau en creusant. Enfin les nomades balisent le désert de signes de piste qui permettent, lorsqu'on les connaît, de pouvoir localiser des sources d'eau.

La fatigue

La fatigue alliée au manque d'eau peut provoquer plusieurs phénomènes, à savoir les mirages et le *ragle*.



Les mirages sont des altérations visuelles qui déforment la réalité. Ainsi, il est possible de voir une oasis là où il n'y a rien. Cependant, ces hallucinations peuvent être aussi physiques. Il arrive qu'une personne reposée et désaltérée en soit victime. Son principe, découvert par Monge, repose sur un changement de la réfraction de la lumière en réflexion.

Le *ragle* ou fièvre du désert se caractérise par une sorte de somnambulisme dont le malade est conscient, par des hallucinations visuelles et auditives. Ainsi, cette fièvre amplifie les objets, les rapproche et déforme les sons, transformant par exemple un cri en roulement de tonnerre.

La chaleur

Il existe une période durant laquelle il ne fait pas bon prendre la route. Les nomades la nomment la *Samna*. Il s'agit d'une période pouvant durer quarante jours qui se situe au plus fort de l'été. Une véritable canicule s'abat sur le désert, interrompant toutes les activités des nomades ou des sédentaires. En effet, la haute chaleur a pour effet d'amplifier les blessures : ainsi, une simple piqûre d'insecte peut devenir mortelle. Pire, la soif tenaille le fou qui se risquerait à voyager ravivé par le vent.

La luminosité

Il ne faut pas oublier que la clarté du ciel est éblouissante et peut donc provoquer des cas d'ophtalmie et de cécité. On peut conseiller aux explorateurs de se munir de lunettes ou alors de se protéger les yeux en s'entourant le visage d'une écharpe ne laissant qu'une fine ouverture pour la vue.

Les animaux

S'il faut prendre en compte les dangers liés au climat il ne faut pas oublier les animaux. Car, au contraire de ce que l'on pourrait croire, il existe une faune qui vit au sein du désert. Si une grande partie de ces animaux ne sont pas dangereux pour l'homme, il en est une petite partie dont il faut se méfier. Au premier plan, on peut placer les insectes. Après une chaude journée de marche, on attend avec envie de pouvoir s'allonger sous la tente et de goûter un repos bien mérité. C'est oublier qu'avec la lumière arrive une nuée d'insectes comprenant des mouches avides de sueur n'hésitant pas à pénétrer dans les oreilles, le nez ou la bouche, des moustiques tenaillés par la faim et rendus fous par l'odeur du sang. Mais pires sont les scolopendres au venin dangereux pour l'homme et les scorpions. Il en existe deux espèces : le jaune et le noir. On peut reconnaître facilement leur piqûre car il s'agit d'un point noir entouré d'une auréole rouge foncé. Il existe un remède pratiqué par les nomades, cependant il n'est pas totalement efficace. Il s'agit de faire une infusion de graines de *haddadj* mélangées à de l'ail. Quant aux autres insectes, les autochtones ont pour habitude de s'enduire le visage et les mains d'urine de chameau, cette couche grasse protège. On ne peut s'aventurer dans le désert sans un minimum de précautions. Il vaut mieux faire appel à un guide local : ce dernier sera à même de vous éviter une grande partie des désagréments.

Conseils divers

Pour finir, je me dois de vous révéler deux ou trois petites choses, lorsqu'on se déplace dans le désert, il est préférable de marcher au pied des dunes. En effet, le sable y est plus stable. Par contre, vous aurez certainement affaire à un phénomène connu sous le nom de "musique des sables". Il arrive parfois, alors que l'on chemine au milieu des dunes, qu'un bruit se fasse entendre, puis s'amplifie, ressemblant au bruit d'un tambourin accompagné de castagnettes. Ces sons effrayent les animaux qui, bien souvent, s'arrêtent, l'oreille aux aguets. Et pourtant il ne s'agit que des grains de sable qui dévalent les pentes des dunes. Cette étrangeté a déjà surpris plus d'un voyageur. Enfin, sachez que le désert offre quelques avantages à savoir qu'avec le manque de vapeur d'eau, les armes ne rouillent pas et que l'on peut conserver la viande très longtemps.

Les différents déserts

On qualifie généralement de désert de vastes territoires incultes et inhabités. Une définition qui paraît bien pauvre. Petit retour en primaire, tous à vos cahiers !

Les déserts chauds : et on enlève le haut !

Comme leur nom l'indique, la principale caractéristique de ces déserts, c'est qu'il y fait chaud ! Mais là où l'imagerie d'Épinal ne voit que du sable, il existe en fait plusieurs types de désert.

- **Le désert de sable ou "erg"** : c'est le désert comme on se l'imagine, la mer de sable, faite à partir des débris de roches arrachés par le vent aux étendues désertiques voisines et amassés en dunes, appelées *barkhanes*. Le plus connu des déserts de sable, et également le plus grand, est le Sahara.



• **Les "hamadas" :** ce sont des sortes de plaines ou de plateaux recouverts de pierrailles aiguës et tranchantes, de galets ou encore d'une terre argileuse craquelée dès qu'il n'y a plus d'eau (désert du Ténéré et Sahel en Afrique, Atacama dans les Andes). Les hamadas sont les déserts les plus répandus.

Climat : la chaleur est bien entendu le point le plus évident. Les températures peuvent atteindre 75° C, en plein soleil tout de même. Les véritables déserts chauds ne reçoivent aucune précipitation et absolument rien n'y pousse (Lout central en Iran, 55° C pendant l'hiver !). D'autres déserts peuvent recevoir jusqu'à une dizaine de centimètres d'eau par an. À cause d'un phénomène que nous n'expliquerons pas ici (après tout c'est quand même pas un cours de géographie), s'il fait chaud le jour dans un désert, il y fait froid la nuit ! Le vent est un trait caractéristique du désert de sable, il "déplace" les dunes. Les grains de sable jouent aux auto tamponneuses ; une poussière rouge se forme, qui a tendance à créer des tourbillons qui s'élèvent à de grandes hauteurs, et à entraîner des tempêtes.
Végétation : l'eau des précipitations, ruisselant sur le sol à nu, y creuse des rigoles profondes. La maigre végétation qui s'y développe pousse principalement en bordures des *oueds*, des cours d'eau saisonniers. L'adaptation des plantes au climat aride se manifeste par de petites feuilles pour éviter l'évaporation et des racines très étendues, soit en surface pour récupérer le plus vite possible l'eau de pluie, soit très en profondeur pour capter l'eau des nappes phréatiques. Les plantes sont, à cause de leur rareté, une source bienvenue de nourriture. C'est pour cette raison que les plantes du désert possèdent des épines, des bords tranchants ou d'autres caractéristiques qui doivent repousser leurs agresseurs.
Les animaux : ils ont en général une peau épaisse, imperméable, tandis que leurs besoins en eau sont réduits au strict minimum. De plus, ils peuvent recueillir, quand ils en ont la possibilité, de grandes quantités d'eau, qu'ils stockent pour un usage ultérieur (camélidés). On trouve également beaucoup de reptiles, qui semblent les moins gênés par le climat. La plupart sont dangereux (serpents, scorpions).

Les déserts froids : et on remet ses moufles !

Des immenses étendues blanches, un blizzard qui vous gèle les os, pas âme qui vive : bienvenue en enfer ! Notre bonne vieille Terre connaît deux déserts de glace.
L'Arctique : c'est le "moins" froid des deux. Les températures avoisinent les 10° C en été et ne descendent pratiquement jamais sous les -35° C. Le cœur de l'Arctique est en fait une mer gelée. Le froid et la réflexion de la lumière du soleil par la glace y rendent toute vie impossible. Cependant, là où des courants plus chaud sont présents, on voit apparaître du plancton, qui ouvre la chaîne alimentaire, qui remonte jusqu'aux ours blancs et aux épaulards en passant par les baleines et les phoques.
L'Antarctique : il est recouvert d'une calotte de glace de 2000 mètres d'épaisseur en moyenne. Les températures tournent autour de -30° C à -70° C en hiver ! La végétation est quasi inexistante, tout au plus quelques mousses et lichens, qui parviennent à vivre quand le sol n'est pas gelé. Sur le continent, on ne rencontre que des mites ou des vers. Sur les côtes, on peut quand même trouver des animaux, surtout des manchots.

Les semi-déserts : et c'est comment qu'on s'habille ?

On trouve des semi-déserts partout sur la Terre et, plus généralement, en bordure des vrais déserts. Ce sont en quelque sorte des zones de transition.
Les steppes sont des étendues herbacées et sans arbres ; elles occupent plutôt des régions semi-arides. Des pluies printanières très fortes permettent à une végétation minimale de résister le reste de l'année. Les steppes peuvent être situées aussi bien en climat chaud qu'en climat froid. On en trouve en Mongolie ou en Sibérie, mais aussi en Iran ou en Turquie
Les toundras sont situées à des latitudes proches de l'Arctique. Balayées par des vents glacés, elles sont essentiellement couvertes de bruyères et de quelques herbacées ; on n'y trouve que quelques arbrisseaux rabougris. Royaume des insectes, la faune sauvage tend à y vivre sous terre ou à émigrer à la saison froide : on trouve ainsi des herbivores à la fourrure épaisse (élans, rennes...), ce qui entraîne la présence de différents prédateurs comme les loups ou les renards. Beaucoup d'animaux adoptent en hiver une robe blanche qui constitue un excellent camouflage dans la neige.

Le désert dans le JdR

Dans les univers médiévaux-fantastiques

Souvent, les régions désertiques sont synonymes de Mal. On y trouve peu de vie, ou alors elle est carrément hostile. Il faut dire que ce n'est pas vraiment un environnement propice pour développer une civilisation. Et pourtant ! Il suffit d'une source d'eau et les hommes (ou d'autres choses d'ailleurs) s'y installent. Le contraste n'en est d'ailleurs que plus grand. Confrontés aux affres d'une traversée difficile, vos joueurs accueilleront généralement avec soulagement la présence d'une cité au beau milieu de leur cauchemar. Bien entendu, ce qu'ils vont trouver risque de les décevoir ! Ainsi, l'absence d'humidité conservant relativement bien les chairs, il n'est pas rare de rencontrer des nécropoles dans lesquelles de joyeuses momies s'ébattent dans l'allégresse au service d'un roi mort depuis quelques millénaires. À la rigueur, une cité habitée par des personnes "normales" peut également faire l'affaire car l'isolement conduit généralement à des situations pour le moins bizarre : rites sanguinaires secrets, sacrifices de vierges à des lézards géants... La liste peut s'allonger à l'infini. Bien évidemment, le désert en lui-même est suffisamment complexe pour que vos joueurs y trouvent des aventures à foison : tempêtes de sable, luttes de clans nomades, monstres légendaires ou trésors enfouis.
On peut également imaginer que de formidables civilisations aient prospéré dans le désert. Tout y semble merveilleux, mais un terrible secret lie la cité au désert, qui en est le véritable maître.

Les univers post-apocalyptiques ou Cyberpunk

Après un bon cataclysme nucléaire, notre bonne vieille planète garde des séquelles assez visibles. Une partie des terres est recouverte de zones totalement désertiques, où les survivants essayent tant bien que mal de "survivre". *Mad Max* en est l'exemple parfait. Le plus gros problème est la radioactivité. Ainsi, vos joueurs doivent-ils en permanence porter des masques de protection. De plus les créatures "tchernobylesques" sont généralement balèzes et le

Inspiration polaire

Si vous décidez de faire partir vos joueurs dans un désert froid, n'hésitez pas à jouer sur les contrastes climatiques. Qu'ils passent d'abord par une région où les animaux sont assez hostiles et camouflés dans la neige. Quand ils en ont assez, faites-les passer dans une steppe où certes ils ne seront pas dérangés par les animaux sauvages, mais où ils ne trouveront rien à manger ! Et comme ils auront vraiment froid en plus, ça devrait les mater. Si ce n'est pas le cas, laissez-les vraiment aller dans le désert. Le scénario devra impérativement contenir un endroit où les PJ devront se rendre car sinon c'est la mort assurée !

Sources

- *Le cycle de Dune* par Franck Herbert : question désert, c'est du costaud ! Avec en prime un peuple qui s'est adapté à merveille, les Fremens. À noter bien sûr la version cinématographique de David Lynch et une BO sensationnelle.
- *Laurence d'Arabie* : ce film est une merveilleuse épopée qui montre bien les relations d'un homme et d'un désert.
- La BO de *La dernière tentation du Christ* de Martin Scorsese par Peter Gabriel : un œuvre magique qui retranscrit sans fausse note l'ambiance du désert.
- *Les traces de Cthulhu* de A.Derleth : pour un voyage plus fantastique.
- Le jeu de rôles *Les Mille et une Nuits* : ce n'est certes pas le seul jeu qui tourne autour du désert, mais il regorge d'informations précieuses.
- Le CD *Instants ardents 2/Instants lointains* chez Variations Ludiques.
- Les deux premiers *Mad Max* : le désert c'est pas de la tarte tous les jours.
- *Désert* de J.M.G. Le Clezio : pour mieux connaître une culture nomade.
- *Zothique* de Clark Ashton Smith : une bonne inspiration med-fan.

manque de ressources implique une lutte de tous les instants, comme pour le carburant. Mettez vos joueurs aux commandes d'un camion transportant du pétrole (à défaut d'autre chose), envoyez-les livrer le tout dans une zone *a priori* calme, mais totalement désertique, à part un ancien complexe chimique, dans lequel se terre une communauté religieuse fanatique adorant un scorpion ayant muté. D'après vous, ça donne quoi le sable dans les circuits interfacés ?

Les univers de S.F

La planète Hoth dans *Star Wars* est un exemple parfait. Gigantesque désert de glace, Hoth serait inhabitable sans la technologie. Seulement voilà, la technologie, c'est bien quand ça marche ! Une petite panne et hop, c'est le dawa. Faire jouer vos joueurs dans un désert est un bon moyen de les sortir de leur cadre habituel, mais surtout de les confronter à des problèmes que tous leurs super gadgets électroniques ne pourront résoudre. Un retour aux sources quoi !

Dans les autres jeux

le principe du désert et de ses particularités a été développé (normalement) tout au long de ce dossier. Le désert est un lieu extrême où les êtres vivants sont rarement les bienvenus. Mais comme dans tous ces endroits, il y a toujours quelque chose à découvrir, des secrets à dévoiler ou des ennemis étranges à affronter. Ne vous privez donc pas.

Auteurs : Pierre-Alexandre Vigor et Olivier Colin
Illustrations : Thierry Masson

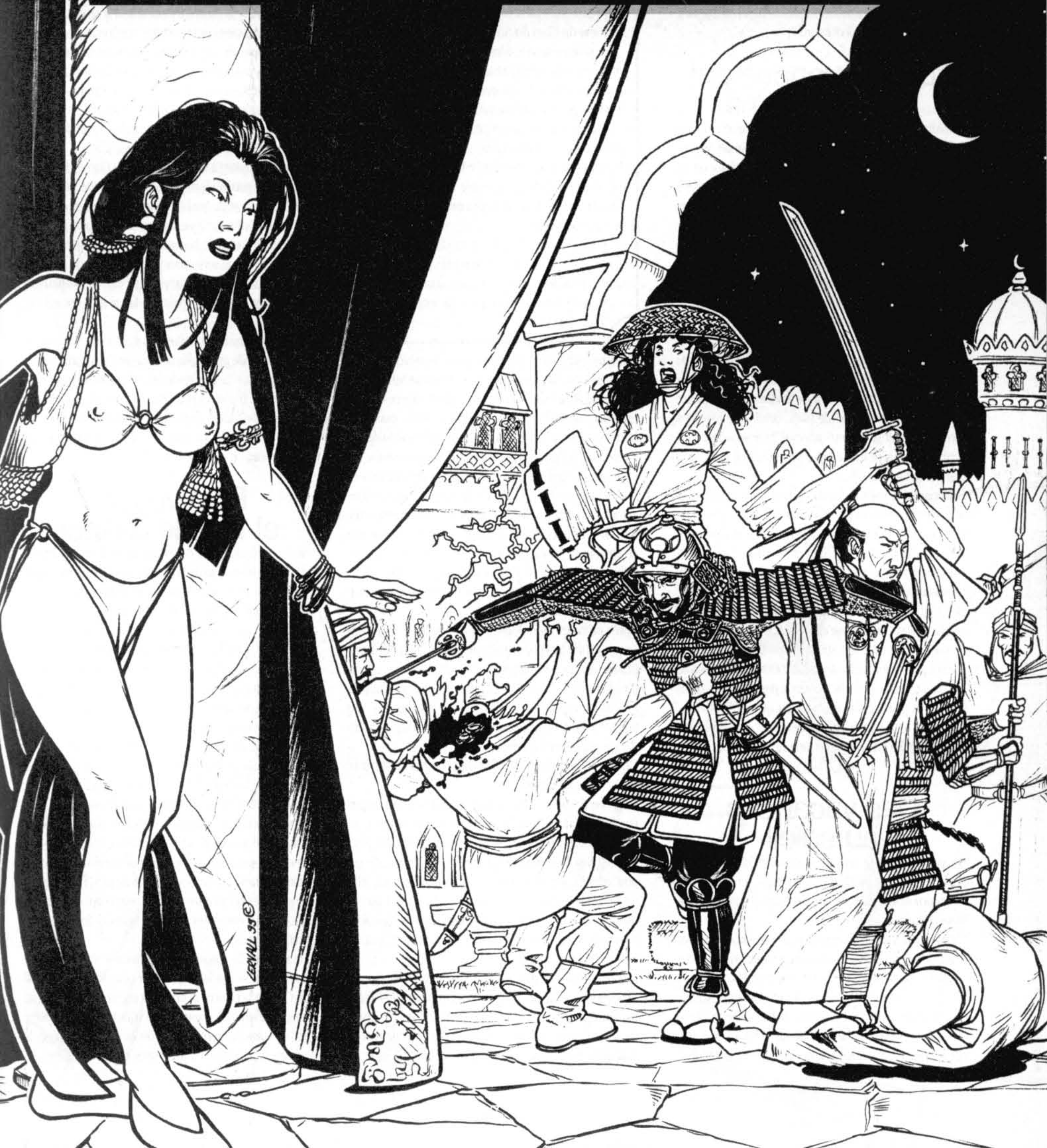
Inspiration Cthulhu

Il existe une cité perdue au plus profond du désert, où repose le corps de l'Arabe dément Abdul Al azred. Les aventuriers qui seraient assez fous pour tenter le voyage pourraient ainsi mettre la main sur des notes inédites du Nécronomicon. Une légende rapporte que pour trouver la cité, il faut suivre au petit matin un vent nommé "le vent des morts" qui a la particularité d'être froid et de ne souffler qu'au ras du sol et dont l'origine serait un gouffre situé au plus profond de la cité.



LE LONG VOYAGE

Cette aventure pour L5A est destinée à un groupe composé de trois à six personnages de rang 1 ou 2, en majorité des bushi et, bien qu'un shugenja puisse s'avérer utile, il n'est en aucune manière indispensable.



Prologue

Cette aventure se propose de faire découvrir succinctement le monde merveilleux des Terres Brûlées à vos joueurs et à leurs personnages. La plupart des informations qui m'ont servi sont extraites du jeu de cartes *Legend of the Burning Sands*. Cependant, il n'est nullement nécessaire de le connaître pour faire jouer cette aventure. Contentez-vous d'imaginer un monde tiré d'un conte des mille et une nuits et vous serez parfaitement dans l'ambiance. Tâchez d'éveiller le côté mystérieux de ce nouvel univers, rappelez à vos personnages qu'il s'agit tout de même de l'endroit où a disparu l'un des premiers kami.

Au commencement était la femme

Soshi Kamichiko est une femme brisée. Enfant trop vite devenue adulte, elle devint rapidement une jeune femme froide et dépourvue d'émotions (cf. son histoire en fin de scénario). Sa seule passion devint l'étude des textes consacrés à la magie. Mettant à profit les énormes ressources de sa famille, elle parvint à se procurer nombre d'ouvrages rares, souvent interdits. Parmi ceux-ci, elle découvrit les carnets de voyage d'un *maho-tsukai* (adepte de la magie noire), qui narraient sa quête dans les Terres Brûlées d'un étrange sortilège, nommé " le cœur volé ", devant lui permettre d'accéder à l'immortalité. Ce sorcier se nommait Iuchiban.

Kamichiko vit là le moyen de prendre sa revanche sur cette humanité que son âme d'enfant martyre avait appris à mépriser. Quelle plus belle victoire en effet que de regarder les gens se flétrir autour de vous, tandis que le temps s'avère incapable de vous affecter ? L'immortalité lui permettant alors de transcender son humanité, de devenir une personne nouvelle.

Elle poursuivit assidûment ses recherches pour finir par découvrir l'endroit où Iuchiban avait découvert ce terrible sortilège. Elle décida alors de se mettre en route pour les Terres Brûlées. Afin de justifier une telle expédition, jouant son rôle de *junshin* (Scorpion honorable), elle demanda à passer une nouvelle cérémonie de *gempukku*. Elle annonça en effet que la cérémonie de *gempukku* qu'elle avait vécue alors qu'elle n'était âgée que de 13 ans ne concernait que son statut de shugenja, mais elle revendiquait désormais le droit d'être tout autant reconnue en tant que bushi. Une telle demande parut pour le moins étonnante, mais après tout elle n'est qu'une *junshin*. Son père s'arrangea pour que son " trésor " soit accompagné d'un groupe de samurai chargés de veiller sur elle.

Des vacances au soleil

Vos personnages se retrouvent devant Soshi Nagao, un puissant daimyo du Clan du Scorpion (cf. l'encadré *Pourquoi nous ?* afin de comprendre la manière dont ils se retrouvent ici).

" Samurai-san, je désirais vous voir afin de vous demander d'accepter une tâche chère à mon vieux cœur. Votre seigneur vous a chaudement recommandés, et je suis sûr que vous serez à la hauteur de cette mission. Sachez que l'unique rayon de soleil qui embellit ma vie, l'unique trésor de mon existence, est ma fille Kamichiko. Cependant elle n'a rien d'une représentante ordinaire de notre clan.

Pourquoi nous ?

Quel que soit le clan d'appartenance de vos personnages, il existe plusieurs moyens de les intégrer à cette aventure.

- S'ils sont des ronin, le père de Kamichiko les paiera pour qu'ils escortent sa fille. Il sera facile de leur expliquer que le statut de *junshin* de la jeune femme empêche son père de la faire escorter par des samurai du Clan du Scorpion.
- S'ils sont au service d'un daimyo de clan, expliquez-leur que leur seigneur a une dette envers le père de Kamichiko. Et ce dernier fera appel à leurs services pour la même raison que ci-dessus.
- S'ils sont des magistrats impériaux, ce sera le Champion d'Émeraude lui-même qui leur demandera d'accompagner la jeune femme. Il est en effet fort désireux de voir une *junshin* hériter du contrôle de l'une des plus importantes branches de la famille Soshi.
- Enfin s'ils sont inféodés à un daimyo du Clan du Scorpion, ils seront commandités par leur daimyo afin de protéger la jeune femme, ainsi que de tenter de lui faire comprendre la vraie voie du Scorpion.

Les kami, dans leur infinie sagesse, semblent l'avoir destinée à être une *junshin*, une personne honorable. Inutile de dissimuler vos sourires car je sais ce que les membres des autres clans pensent de nous, mais peu importe. Ma fille a passé sa cérémonie de *gempukku* à l'âge de treize ans, et elle est rapidement devenue un excellent shugenja. Mais, pour je ne sais quelle raison, elle vient de décider, à l'âge de dix-huit ans, que cela ne suffisait pas à son sens de l'honneur. Afin de respecter le code du bushido, elle désire aujourd'hui passer une cérémonie de *gempukku* digne d'un bushi. Probablement influencée par les écrits des vagabonds du Clan de la Licorne, elle désire aller visiter les Terres Brûlées, et je veux que vous l'y protégiez. "

Après ce court monologue, Soshi Nagao se montrera ouvert et prêt à répondre aux questions que peuvent se poser les personnages. C'est un homme d'une cinquantaine d'années ; il est maigre et fatigué, probablement victime d'une maladie quelconque (en fait Kamichiko l'empoisonne légèrement tous les jours depuis maintenant un an).

Dès qu'ils le désireront, ils seront conduits jusqu'à la jeune Soshi Kamichiko.

Il leur faudra alors réunir toute leur volonté pour ne pas être immédiatement séduits par une telle incarnation de la perfection. Prenez conscience que Kamichiko joue un rôle depuis des années. Depuis des années elle est une samurai-ko intelligente, cultivée et distinguée. Elle est compatissante et attendrissante. Et il n'y a pas la moindre chance que des personnages, aussi perspicaces soient-ils, puissent parvenir à percer son secret, tout du moins pas actuellement.

La jeune femme se fera un plaisir de leur parler du peu de choses qu'elle sait des Terres Brûlées. Elle désire parvenir jusqu'à une immense cité nommée " le joyau du désert " et en rapporter un présent pour son vieux père malade, avant qu'il ne décède. Elle s'occupera de trouver tout ce dont les personnages pourraient estimer avoir besoin pour cette aventure (dans les limites du raisonnable). Elle s'en remettra entièrement à leur expérience car elle n'a pas encore eu l'occasion de voyager longuement.

Derniers pas en pays civilisé

Le voyage jusqu'aux terres du Clan de la Licorne devrait se passer sans le moindre problème. La majeure partie du temps, le groupe se contentera d'emprunter les principales voies commerciales impériales.

Cette partie de l'aventure devrait permettre à vos personnages de sympathiser avec Kamichiko. La chose ne devrait pas être difficile, la jeune femme étant un véritable caméléon social. En effet, dès qu'elle connaît un peu son interlocuteur, elle sait parfaitement devenir la personne idéale aux yeux de cet individu.

Ainsi, confrontée à un fier samurai du Clan du Lion, elle saura faire preuve de sa parfaite connaissance des règles de l'honneur et du bushido. Face à un *Ise zumi* du Clan du Dragon elle saura passer des heures à parler du Tao de Shinsei. Face à un homme aimant les femmes douces et timides elle le sera, pour devenir plus forte et moins effacée face à un samurai appréciant ces qualités. Cependant, elle agit toujours de façon à ce que cela ne soit jamais visible.

Un personnage particulièrement perspicace décidant de s'intéresser de près à elle pourra peut-être être capable de percevoir la profonde blessure qu'elle tente de dissimuler. Il pourra peut-être comprendre que sa joie et son insouciance apparentes dissimulent en fait une grande détresse (à vous de voir en fonction de l'interprétation de votre joueur).

Bon voyage et bonne chance

Après quelques jours de voyage, ils finiront par arriver sur les terres du Clan de la Licorne. Lorsque les magistrats de ce clan apprendront la raison de leur présence, ils escorteront le groupe jusqu'à la dernière forteresse rokugani protégeant l'accès aux Terres Brûlées. Cependant, tout du long, ils feront tout leur possible pour les dissuader de renoncer, leur expliquant à quel point cet endroit est invivable, peuplé de tribus barbares et de créatures monstrueuses... Leur insistance pourra même paraître quelque peu insultante.

Arrivés à la dernière forteresse, de nombreux samurai du Clan de la Licorne tenteront encore de les persuader de rebrousser chemin. Mais, s'ils en expriment le besoin, on leur fournira tout le matériel nécessaire à une telle expédition. Les marchands du Clan de la Licorne, habitués à se rendre aux comptoirs commerciaux situés en bordure de désert, sauront leur prodiguer de nombreux conseils utiles (comme le port de vêtements amples, l'importance de protéger la moindre partie de son corps du soleil, la nécessité d'emporter des vêtements chauds pour la nuit...).

Finalement ils trouveront rapidement un groupe de marchands se rendant au dernier comptoir commercial du Clan de la Licorne et prêt à les accompagner. Tout au long du chemin, les marchands (qui sont tout de même des samurai) tenteront de savoir ce qui peut pousser le groupe à se rendre en des terres si inhospitalières. Ils

insisteront aussi sur l'importance de trouver un guide, ce à quoi Kamichiko rétorquera qu'elle dispose d'un ouvrage suffisamment précis pour lui permettre de s'aventurer seule dans le désert. Un jet de Perception réussi contre un ND de 15 permettra de se rendre compte du grand intérêt dont les marchands semblent faire preuve pour un tel ouvrage. Cependant Kamichiko refusera obstinément de le leur montrer.

Le dernier comptoir

Le comptoir commercial n'a déjà plus l'apparence d'un bâtiment rokugani. Il s'agit d'un grand caravansérail construit en pierres blanches. Il est entouré de nombreuses tentes multicolores. On peut aussi apercevoir d'étranges créatures ressemblant vaguement à des chevaux difformes (des chameaux et des dromadaires). Deux tentes seront mises à la disposition du groupe afin qu'il puisse se reposer avant de partir pour le désert.

Dans la nuit, des agents du Clan de la Licorne tenteront de subtiliser les carnets de voyage en possession de Kamichiko. Si les personnages ont organisé des tours de garde, un jet de Perception contre un ND de 20 permettra de repérer les voleurs (ils sont cinq). Sinon il faudra réussir un jet de Perception contre un ND de 30 pour être éveillé par la présence des voleurs.

Si les personnages ont découvert les voleurs alors qu'ils montaient la garde, ils pourront essayer de les intercepter lorsqu'ils tenteront de pénétrer dans la tente de Kamichiko. Sinon, ils ne pourront intervenir que deux tours après que Kamichiko a commencé à les affronter.

Le combat devrait être court et violent, Kamichiko utilisant ses sorts de manière efficace et précise (à vous de choisir les sorts que vous désirez lui donner). Les voleurs tenteront de s'enfuir, mais combattront jusqu'à la mort s'ils sont acculés. Après trois tours de combat, des samurai du Clan de la Licorne viendront prêter main-forte aux personnages. Bien sûr, nul ne saura identifier les voleurs.

Perdus dans le désert...

Kamichiko refusera obstinément d'engager un guide, menaçant même de poursuivre seule si les personnages insistent de trop. Elle acceptera de leur montrer les carnets de voyage mais elle refusera de les leur laisser lire.

Le désert est un lieu des plus inhospitaliers, et il va vous falloir le faire comprendre à vos personnages.

- Un homme voyageant de jour a besoin de boire entre 5 et 10 litres d'eau par jour (selon son degré d'activité). Voyager de nuit permet de n'avoir à consommer que 3 à 8 litres d'eau. Si le corps ne reçoit pas suffisamment d'eau, il se met à brûler ses réserves afin de rester frais. Cela mène rapidement à la déshydratation. La circulation sanguine n'est alors plus aussi régulière, et le corps ne reçoit plus suffisamment d'oxygène et d'énergie. Cette situation empirera jusqu'à provoquer la mort du sujet. Pour chaque période de 24 heures sans apport en eau suffisant, un personnage perdra (de manière temporaire) un rang de Constitution. Lorsque sa Constitution atteindra sa valeur d'origine en négatif, le personnage décédera de déshydratation. S'il peut recevoir une ration d'eau suffisante une journée, son état cessera d'empirer. Il lui faudra du repos, des soins et de l'eau à profusion pour pouvoir se rétablir (comptez au moins deux jours par rang de Constitution à récupérer).
- Les tempêtes de sable : un jet de Perception réussi contre un ND de 20 permettra de les distinguer suffisamment tôt pour pouvoir s'en protéger efficacement. Il sera alors possible de protéger les animaux et le matériel. Si le jet est raté, les personnages prendront tous un niveau de blessures. Ils devront aussi réussir un jet de Terre contre un ND de 15 afin de ne pas être aveuglés durant 1-2 heure(s). S'ils n'ont pas eu le temps de se préparer, vous pouvez très bien vous permettre de faire disparaître une partie de leur matériel.
- Inutile de penser voyager à pied dans le désert. Outre la difficulté qu'il peut y avoir à s'y déplacer, il sera impossible de porter des quantités d'eau nécessaires au groupe. Les chevaux demandent beaucoup d'eau et il faudra être sûr de trouver rapidement des oasis. De plus, les chevaux rokugani n'étant pas habitués à de tels climats vous pouvez parfaitement considérer que la plupart des montures risquent de décéder durant les premiers jours de voyage. Le meilleur moyen est encore de se procurer des chameaux (chose possible au comptoir commercial du Clan de la Licorne). Un chameau peut parcourir une trentaine de kilomètres par jour, sur n'importe quel type de terrain. Il peut tenir plus de cinq jours sans apport en eau et transporter de lourdes charges. Les femmes montant des chameaux utilisent bien souvent une tente de toile appelée " shugduf ", qui procure de l'ombre et une relative protection contre les vents de sable.



Le voyage jusqu'au " joyau du désert " est censé durer quinze jours. Le trajet déterminé par Kamichiko permet de s'arrêter dans une oasis tous les deux jours. Ce voyage devrait permettre de découvrir la diversité des paysages du désert. Le groupe traversera ainsi de grandes étendues rocheuses, puis d'immenses ravins abritant des oasis et des traces de végétation (attention ! ces endroits, appelés " wadi ", sont particulièrement dangereux durant la saison des pluies car ils peuvent être noyés en l'espace de quelques minutes... À vous de voir si votre groupe voyage durant cette saison). Aux étendues de sable fin (les ergs) succèdent des étendues recouvertes de pierres de toutes tailles. Ces endroits, " les hamada ", sont particulièrement difficiles à traverser et nombreux sont les chameaux qui y sont morts après s'y être cassé une patte...

En dehors de ces dangers naturels, n'oubliez pas non plus que le désert est un endroit peuplé. Lorsque les personnages décident de se reposer dans une oasis perdue à l'abri du soleil au fond du canyon d'un wadi, dites-vous bien que de nombreuses autres créatures se sont dit avant eux que cet endroit était un lieu où il faisait bon vivre. On peut y trouver toutes sortes de serpents, d'araignées, de scorpions, des bandes de chiens errants, de pillards... Largement de quoi occuper un groupe de personnages qui s'ennuient.

Enfin, le désert (et notamment les wadi, comme le montre le troisième volet de *Indiana Jones*) est un endroit propice à la découverte de vieilles ruines de civilisations oubliées, d'étranges lampes à huile à moitié recouvertes par le sable...

Enfin un peu de compagnie

Alors que le groupe n'est plus qu'à trois ou quatre jours du " joyau du désert ", ils vont subir une violente attaque menée par des pillards du désert.

Alors qu'ils voyagent tranquillement dans un erg (grande étendue de dunes de sable), ils peuvent apercevoir de nombreux cavaliers (une quinzaine) les entourer sur les lignes de crête de dunes. Les cavaliers descendent lentement jusqu'à leur niveau et leur font comprendre de jeter leurs armes à terre (eh oui ils ne parlent pas la langue locale). Si le combat s'engage, les cavaliers tenteront autant que possible de désarmer les membres du groupe. Ils vivent des esclaves qu'ils revendent en ville, et ils tiennent donc à ne pas trop abîmer la marchandise.

Il est impératif que le groupe soit capturé, alors rajoutez des cavaliers s'il le faut, trichez s'il le faut. Mais il faut que vos personnages finissent par se retrouver captifs des pillards (vous pouvez aussi décider de les laisser s'en tirer, après tout c'est votre scénario, mais il vous faudra largement modifier la suite).

Une fois capturés les hommes seront séparés des femmes, les cavaliers procureront des soins à ceux qui auront été blessés et ils laisseront derrière eux les cadavres de ceux qui auront été tués. Les prisonniers seront menés jusqu'à un campement où ils se retrouveront enchaînés à une dizaine d'autres captifs (pour la plupart, des membres de tribus nomades du désert). Il semble impossible d'échapper à la vigilance des geôliers, et le désert est, après tout, la plus dissuasive des prisons.



Le " joyau du désert "

Après quelques jours de marche harassante sous le soleil de plomb des Terres Brûlées, la colonne d'esclaves finit par arriver en vue de la plus fabuleuse des cités. Entourée de hauts remparts blancs, elle semble s'étendre à perte de vue. De hauts minarets se disputent la domination des cieux, de magnifiques jardins s'étendent autour du palais central. Tout n'est que lumière et formes harmonieuses, grâce et pureté. La vue de cette cité fait, un instant, oublier leur condition aux esclaves enchaînés. Puis reprend la difficile progression. Pressés par leurs geôliers, les esclaves sont poussés vers les murs de la cité. Ces derniers kilomètres sont les plus terribles de tous. Les pillards du désert, désireux de retrouver au plus vite les tavernes et les bordels de la ville, obligent les esclaves à puiser dans leurs dernières ressources.

Durant les quelques jours qu'aura duré ce " voyage ", faites comprendre à vos personnages qu'ils n'ont pas la moindre chance de s'en sortir. Leur équipement leur a été retiré, et les pillards se le sont réparti entre eux ; tout ce qui paraissait inutile a été abandonné ou détruit (parchemin en Rokugani, masque des membres du Clan du Scorpion...). S'ils disposaient d'armes exceptionnelles, le chef des pillards les aura récupérées pour lui et ses plus fidèles lieutenants. Il leur est impossible de communiquer avec les femmes qui sont gardées à l'écart. De plus, la communication avec les autres prisonniers risque de s'avérer des plus difficiles en raison de la barrière de la langue.

Vos personnages ont tout intérêt à avoir bien profité du paysage car l'endroit où ils sont menés n'a rien de plaisant. Après avoir passé les portes d'entrée monumentales de la ville, le groupe d'esclaves est conduit jusqu'à l'entrée d'un réseau de prisons souterraines. Une atroce puanteur assaille immédiatement les nouveaux arrivants, qui sont parqués comme des animaux dans des cellules sales, sombres et humides. Autour d'eux, les personnages pourront découvrir une bonne centaine de prisonniers attendant stoïquement que leurs geôliers se décident à les vendre. Ceux qui s'apitoient sur leur sort sont peu nombreux : la plupart semblent presque indifférents à ce qui les entoure. Les prisonniers commencent alors à tenter de s'allonger tant bien que mal, se préparant à une nuit qui n'amènera probablement que peu de repos...

" Ils sont beaux mes esclaves, ils sont beaux... "

Le lendemain ils seront réveillés de bonne heure, afin d'être menés au marché aux esclaves. Faites en sorte qu'ils aient l'impression de n'être que du bétail : dans la rue les enfants s'amusent à leur jeter des pierres ou des fruits pourris, les passants plaisantent sur la saleté et la puanteur de ces animaux... Faites-leur aussi comprendre que, finalement, ils sont traités comme la plupart des Rokugani traitent les *eta* (soyez particulièrement dur avec ceux dont les personnages étaient particulièrement arrogants et fiers de leur position).

Les esclaves sont finalement parqués à proximité d'une énorme estrade de pierre, située au centre d'une grande place. La foule est compacte, et il semblerait que cette vente attire bon nombre de personnes fortunées. Le long cérémonial commence alors par la mise aux enchères des femmes. Nombreuses sont celles qui défient le public ; si elles sont séduisantes leur valeur augmente alors de plus belle. Nombreuses sont aussi les vieilles femmes qui implorent à genoux qu'on les achète car elles savent qu'elles ne pourront survivre plus longuement dans les geôles des esclavagistes. Mais durant toute la matinée, Kamichiko (ainsi que les personnages féminins s'il y en a) reste invisible. Puis, en début d'après-midi, c'est au tour des hommes d'être mis en vente.

Prenez soin de décrire les comportements de la foule, la terrible humiliation que représente pour des samurai le fait d'être exposés ainsi devant des *gaijin* (barbares). Rappelez aussi à vos joueurs les plus impulsifs qu'il n'est pas question pour eux de se faire *seppuku* tant qu'ils n'auront pas retrouvé Kamichiko.

Finalement les personnages seront tous vendus à un même homme, qui semble désireux d'acheter la plupart des hommes jeunes, forts et en bonne santé. En début de soirée ils seront emmenés, toujours enchaînés, vers leurs nouveaux quartiers.

Le travail c'est la santé

Les personnages ont été achetés par un prêtre Senpet (il s'agit d'une faction, inspirée de l'Égypte antique, vivant dans les Terres Brûlées). Il fait actuellement construire un temple titanesque en plein désert, et il a donc régulièrement besoin de main-d'œuvre fraîche. Pour ce qui est de Kamichiko (ainsi que des autres personnages féminins du groupe), elle a intégré le harem personnel du marchand qui dirige les esclavagistes. Séduit par l'exotisme de la jeune femme, il a en effet décidé de la réserver pour son usage personnel.

Le lendemain de la vente, les personnages, en compagnie d'une cinquantaine d'esclaves, vont être menés dans le désert. Le voyage jusqu'au temple durera quatre jours. Le chantier de construction est colossal : deux statues mesurant près de trente mètres de haut s'élèvent déjà devant ce qui sera la future entrée du temple. Des blocs de pierre de plusieurs tonnes forment les fondations du plus grand bâtiment que les personnages aient jamais vu. Une fois achevé, le temple devrait mesurer plusieurs centaines de mètres de long et plusieurs dizaines de mètres de haut (pensez à leur rappeler le dépaysement que cela représente par rapport aux éphémères constructions d'un pays habitué à subir des tremblements de terre).

Désormais, durant quelque temps, la vie des personnages va s'organiser autour de deux endroits particuliers : la carrière de pierres qui sert aussi de camp aux esclaves, et le temple en construction. Ces deux endroits sont séparés d'une dizaine de kilomètres de sable, distance largement suffisante lorsqu'il faut la franchir quotidiennement en transportant des blocs de pierres de quelques tonnes.

La vie des esclaves est rythmée comme du papier à musique :

- Dès le lever du soleil (vers 5 ou 6 heures du matin), les esclaves sont réveillés, des geôliers leur retirent leurs chaînes. Ils reçoivent à boire et à manger.
- Ensuite commence une longue matinée de travail jusque vers une heure de l'après-midi. Les esclaves ont alors droit à une pause jusqu'à trois heures et demie, ce qui leur permet de se mettre à l'abri et de se reposer durant les heures les plus chaudes de la journée.
- Le travail reprend ensuite jusqu'à la tombée de la nuit.

Il est important de noter que la matinée est généralement consacrée au transport des pierres et à leur installation sur le site du temple, tandis que l'après-midi est consacrée à la taille des pierres dans la carrière. Cela permet aux prisonniers d'être tous présents dans la carrière à la tombée de la nuit. Ils sont alors tous enchaînés (par groupe de dix) jusqu'au lendemain matin.

De nouveaux amis

Le travail est particulièrement difficile, les brimades sont nombreuses et les coups de fouet fréquents. La discipline est particulièrement stricte, et il faudra que vos joueurs prennent les plus grandes précautions afin de pouvoir se réunir pour préparer une éventuelle évasion.

N'hésitez pas à leur faire rencontrer des PNJ hauts en couleur, que ce soit parmi les gardes (le traditionnel, mais toujours efficace, gardien vicieux et sadique qui les prend curieusement en grippe dès leur arrivée) comme parmi les esclaves (l'esclave faible et malade qui ralentit son groupe de travail, celui qui fait semblant de travailler mais qui ne fait que s'économiser au détriment des autres...).

Enfin, après quelques jours de ce dur traitement, le groupe rencontrera deux étonnants personnages : Farès et son frère Amin.

Tandis que, durant une pause de midi, votre groupe est tranquillement en train de comploter dans son coin, les personnages seront soudainement rejoints par deux esclaves. Curieusement, les deux hommes semblent parvenir à comprendre, en partie du moins, ce que disent les personnages. Ils parlent un curieux dialecte, mélange de termes rokugani et de la langue parlée par les peuples des Terres Brûlées. Ils se présenteront alors comme étant Farès et Amin (cf. leur histoire en fin de scénario). Ils expliqueront qu'ils sont issus d'un peuple de nomades qui voyage à travers le désert (leur terrible accent, ainsi que leur étrange dialecte empêcheront les joueurs de comprendre que cette tribu se nomme Moto ; à moins que vous ne le décidiez, mais surtout ne laissez pas un jet de dés décider d'un tel événement). Leur peuple parle cet étrange dialecte depuis une éternité et ils semblent tout aussi étonnés que les personnages de découvrir quelqu'un qui le comprenne. Ils sont désireux de s'échapper au plus vite, et ils semblent avoir curieusement confiance dans le groupe. Les personnages devraient rapidement se rendre compte que Farès et Amin, de par leurs origines nomades, sont tout autant qu'eux considérés comme des étrangers par les autres esclaves.

Personnage féminin

Toute la seconde partie de cette aventure risque d'être particulièrement délicate à jouer si votre groupe est composé de personnages féminins. De tels personnages ne seront bien évidemment pas réduits en esclavage de la même manière que des hommes. Ils seront vendus en même temps que Kamichiko. Plusieurs solutions s'offrent alors à vous.

- Si vous ne désirez pas multiplier les apartés et scinder votre groupe de joueurs, faites interpréter un autre esclave mâle à votre joueur (Farès ou Amin conviendront parfaitement). Il (elle) ne récupérera son personnage que lorsque le groupe tentera de venir délivrer Kamichiko.
- Vous pouvez aussi multiplier les apartés, ou faire jouer cette partie de l'aventure en plusieurs séances et en groupe réduit. Une partie du groupe jouant dans le harem, l'autre avec les esclaves mâles. Ceci vous demandera néanmoins de développer la partie harem (cf. ci-dessous).
- Une dernière solution s'offre à vous si vous avez un peu de temps pour la développer. Il vous est alors tout à fait possible de faire jouer des esclaves mâles à tous vos joueurs, et ce jusqu'à la tentative de libération de Kamichiko. Puis, vous pourrez faire jouer à votre groupe des esclaves du harem (n'oubliez pas qu'il s'agit d'un endroit des plus dangereux, avec son lot de trahisons, de meurtres et d'intrigues) jusqu'au moment de la libération. Cette dernière solution (de loin ma favorite) présente l'avantage d'offrir un complet dépaysement à vos joueurs, mais il vous faudra élaborer vous-même la partie consacrée au harem, la place me manquant pour le faire.

Par ici la sortie

Vos personnages devraient rapidement comprendre l'intérêt de s'allier aux deux nomades. S'ils désirent tenter une évasion, des guides connaissant le désert peuvent s'avérer des plus précieux. Enfin, Farès pourra expliquer ce qu'il est probablement advenu de Kamichiko. Il expliquera ainsi que, connaissant le marchand d'esclaves comme il le connaît, il est convaincu que l'immonde individu a gardé la belle pour agrémenter son propre harem. Il leur dévoilera enfin qu'il a lui aussi un compte à régler avec ce marchand et qu'il sera tout à fait d'accord pour leur prêter main-forte s'ils désirent retourner au " joyau du désert ".

En ce qui concerne l'évasion à proprement parler, il faudra, pour la plus grande part, vous en remettre à vos capacités d'improvisation, les possibilités offertes aux joueurs étant trop nombreuses pour être détaillées ici. Voici cependant les deux options les plus évidentes :

- Déclencher une révolte d'esclaves : pour les fans de *Ben-Hur*, cette solution est de loin la plus héroïque et la plus suicidaire. Elle sera aussi l'une des plus intéressantes à faire jouer. Il faudra commencer par de longues phases de diplomatie afin de rallier les autres esclaves. Il faudra ensuite commencer à mettre au point un plan d'action, une stratégie efficace de manière à éviter que cette rébellion ne s'achève trop rapidement dans le sang. Enfin, il faudra passer à l'action : les personnages amateurs de batailles devraient alors y trouver leur plaisir. Et puis, en définitive, quelle expérience pourrait être plus porteuse de sagesse et d'humilité pour un samurai que de combattre en tant qu'esclave aux côtés d'autres esclaves luttant pour retrouver leur liberté ?

Attention ! information non officielle

Pour les besoins de nombre de mes scénarios, j'ai fait du Clan de la Licorne un clan de " grands méchants ". En me basant sur certaines informations disponibles sur des cartes des jeux *L5R* et *Legend of the Burning Sands*, j'ai considéré qu'une partie du Clan de la Licorne est composée d'imposteurs qui ne sont nullement des descendants de Shinjo. Ce groupe de conspirateurs a formé l'organisation des Kolat. Ils ont su monopoliser les postes de pouvoir au sein du Clan de la Licorne et entretiennent des rapports privilégiés avec des membres de leur secte basés dans les Terres Brûlées. Enfin, au sein des Terres Brûlées existe une tribu dénommée Moto, que je considère comme les véritables descendants de Shinjo.
Cependant tout ceci est en majeure partie fondé sur des suppositions, alors n'hésitez pas à modifier cette perception que je peux avoir du Clan de la Licorne.

- Tenter une évasion durant la nuit : classique, mais toujours efficace. Il faudra trouver un moyen de se débarrasser des chaînes. Savoir gérer la situation lorsque les autres esclaves de la chaîne désireront partir (ou refuseront obstinément d'être partie prenante) en même temps que le groupe. Il leur faudra éviter les gardes, puis s'enfuir à pied dans le désert. Parviendront-ils à emporter suffisamment d'eau et de vivres ? Tenteront-ils de rejoindre directement la cité ou décideront-ils de tenter de se cacher quelques temps dans des *wadi* proches ?

Personnellement j'aime les scènes épiques et tragiques ; de plus il n'est pas forcément évident de gérer deux PNJ présents de manière permanente au sein d'un groupe de joueurs. En bref, tout ceci pour dire que l'évasion me paraît être un moment idéal pour provoquer la mort de Amin. N'hésitez pas à la jouer comme dans une superproduction américaine, c'est un PNJ et, après tout, vous êtes le seul à savoir quels sont ses niveaux de blessures. Faites-le se sacrifier pour sauver un personnage-joueur, cela vous permettra de créer une sorte de lien du sang, une dette karmique entre lui et Farès. Faites de cet épisode un moment poignant. Cela devrait aussi vous permettre de faire comprendre aux joueurs à quel point Farès et Amin ont une mentalité proche de celle des samurai rokugani. La loyauté, l'honneur, le mépris de la mort leur sont des concepts tout autant familiers. Ceci devrait finir par intriguer même les moins observateurs de vos joueurs.

Le " joyau du désert ", épisode 2, le retour

Après être parvenus à échapper à leurs poursuivants, les personnages devraient finalement arriver à retourner dans la cité du désert.

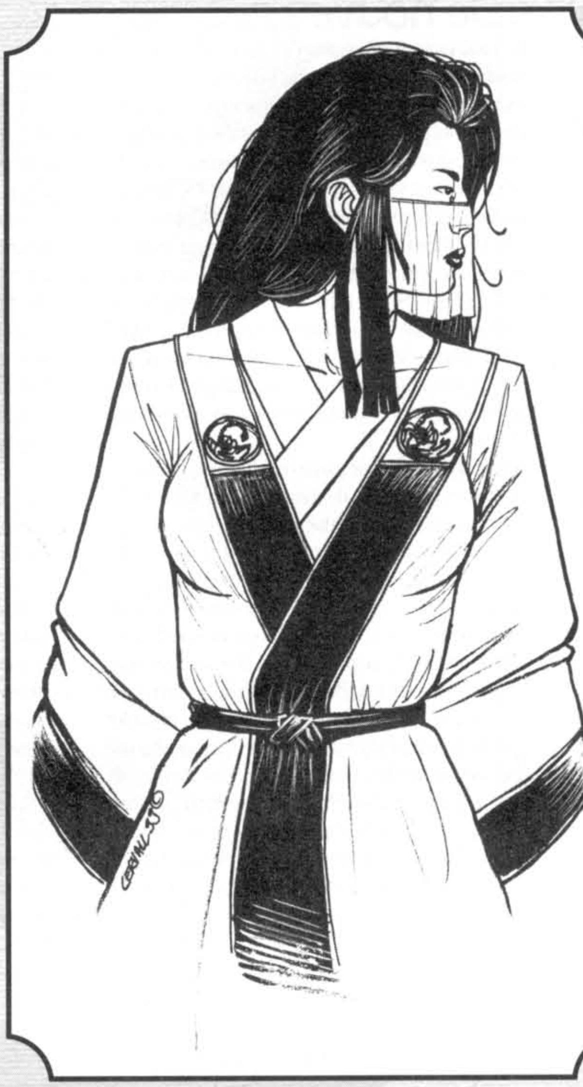
La première des choses qu'ils auront à faire sera de parvenir à s'y dissimuler, car, après tout, ils risquent de ne pas spécialement passer inaperçus. C'est le moment idéal pour décrire cette cité fabuleuse. Si vous jouez à *Legend of the Burning Sands*, utilisez le riche background fourni par le jeu. Dans le cas contraire, souvenez-vous des récits et des films basés sur les mille et une nuits. Cette cité est un lieu de contraste. Ici, comme dans bien d'autres endroits, le pire côtoie le meilleur, les plus grandes richesses sont exposées à proximité de mendiants affligés des pires maladies, des nobles salissent leurs vêtements pour venir en aide à un vieux mendiant tandis que plus loin une foule hystérique lapide une femme adultère (et attention à celui qui, passant à proximité, refusera de lancer une pierre)... Pensez avec vos cinq sens, décrivez les reflets éblouissants du soleil sur les minarets dorés, les couleurs chatoyantes des marchés d'épices, les ombres inquiétantes des bas-fonds et des égouts. L'odeur des poulets et des agneaux rôtis, le parfum des épices et le lourd arôme des parfums de femmes... Le goût des nombreuses variétés de dattes, la saveur des différents types de pains... Le contact soyeux des tissus les plus fins, la caresse du soleil, la douce chaleur et l'enivrante torpeur de l'après-midi dans une cité du désert...

L'aventure est importante, mais les souvenirs que les personnages ramèneront à Rokugan le sont tout autant, alors amusez-vous à créer des PNJ qui seront à l'origine de situations cocasses (les légendes arabes sont souvent très humoristiques et mettent fréquemment en scène des anti-héros), émouvantes ou tragiques. Faites en sorte que vos personnages se mettent à aimer ce peuple ou à le détester. Ils ne doivent surtout pas, à leur retour, se souvenir de cet endroit comme d'une cité comme les autres.

La grande évasion

Kamichiko (ainsi que les éventuels autres personnages féminins) est retenue prisonnière dans la demeure du marchand. Cette dernière est située dans les quartiers riches de la cité, entourée par un somptueux jardin et soigneusement clôturée par un haut mur d'enceinte. Une vingtaine de gardes se trouvent en permanence en ce lieu.

Vous pouvez vous servir du plan de la grande auberge (*Le Livre des Cinq Anneaux* p. 225) mais en considérant que la demeure du marchand est environ six fois plus grande (disposez six auberges autour d'un jardin central et vous aurez une excellente représentation des lieux). Le harem sera représenté par deux bâtiments à lui tout seul ; on peut y trouver une vingtaine de femmes. Il est en permanence gardé par cinq eunuques qui font plus attention à ce que les femmes ne se battent pas et ne tentent pas de s'enfuir qu'aux éventuels individus qui tenteraient d'y pénétrer.



Il faudra à vos personnages un certain esprit d'initiative pour parvenir à faire évader Kamichiko et Nasma. Voici quelques options possibles (qui pourraient leur être soufflées par Farès) :

- Il proposera de tenter de se faire engager comme serviteur afin de pouvoir repérer les lieux ; bien évidemment, il sera impossible aux personnages de faire de même car ils sont bien trop reconnaissables. Une fois dans les lieux, il pourra servir de liaison entre les captifs et les personnages à l'extérieur (solution particulièrement intéressante si le groupe est divisé).
- Il pourrait être possible de corrompre certains gardes, mais pour cela il faudra les avoir suivis, avoir repéré leurs petites habitudes... Cela facilitera grandement l'évasion d'avoir quelques gardes bien choisis qui regarderont au mauvais endroit au bon moment.
- Si les personnages parviennent à prendre contact avec Nasma et Kamichiko, elles pourront tenter d'organiser une diversion au moment voulu.

Si vous désirez être sympathique envers vos joueurs, il est possible que le chef des esclavagistes soit présent dans les lieux avec certains de ses lieutenants, ce qui pourrait permettre aux personnages de récupérer tout, ou partie, de leurs biens.

Cette évasion doit être un moment palpitant : faites en sorte que le groupe soit pourchassé par la milice et les esclavagistes. Organisez une course-poursuite par les toits ou les égouts (espérons qu'ils auront pris soin de repérer les lieux au préalable). Il est aussi possible qu'ils aient agi de jour, profitant d'une sortie surveillée des femmes jusqu'au marché. La scène peut alors être tout aussi visuelle : semez la confusion autour du groupe ; s'il est pris en chasse ne laissez pas vos joueurs discuter tranquillement de ce qu'ils vont faire autour de la table, mettez-leur la pression, obligez-les à réagir sans réfléchir... Cette scène n'en sera que plus forte.

Délivrance

Une fois délivrée, Kamichiko demandera à rester en ville quelque temps (elle désire redécouvrir le sortilège). Il faudra alors que le groupe se

trouve une " planque " car les esclavagistes ne les laisseront pas s'en tirer à si bon compte, particulièrement si leurs chefs ont été tués durant l'évasion. Les recherches de Kamichiko prendront une semaine, durant laquelle vous pourrez prendre plaisir à rendre vos personnages paranoïaques. Après tout, les gens qui les cherchent sont riches et puissants : il est probable que leur tête est mise à prix, et il ne leur sera pas facile de se mêler à la foule. Durant ces quelques jours, faites aussi en sorte que les personnages se lient un peu plus d'amitié avec Farès et sa compagne Nasma.
Au bout d'une semaine, Kamichiko réapparaîtra un soir munie d'un petit coffret en bois précieux soigneusement décoré. Elle expliquera qu'elle est finalement parvenue à trouver un présent pour son père (bien entendu à l'intérieur se trouve le parchemin qui lui permettra de devenir immortelle). Elle accepte finalement de repartir pour Rokugan. Farès sera particulièrement désireux de les accompagner et Nasma sera tout aussi désireuse d'accompagner Farès. C'est donc un groupe relativement important qui devrait se mettre en route pour l'Empire d'Émeraude.



Home sweet home

Le voyage du retour sera facilité par la grande connaissance qu'a Farès du désert. Il sait comment se protéger de ses dangers, il connaît l'emplacement de la plupart des oasis, ainsi que les zones contrôlées par les différentes bandes de pillards. En bref, à moins que vous ne désiriez confronter votre groupe à quelques difficultés nouvelles de votre cru, le voyage devrait se dérouler sans problème.
Après quelques jours de voyage, le comptoir marchand du Clan de la Licorne est enfin en vue. Et c'est sous le regard étonné des représentants de ce clan que le groupe fera son entrée. Nombreux sont ceux qui désirent savoir ce qui s'est passé, les aventures que les personnages ont vécues...
Il sera impossible de refuser l'invitation à dîner du samurai responsable du comptoir, il désire tant savoir ce qui s'est passé durant ces longues semaines.
Désormais, les jours de Farès sont comptés. Dès que certaines personnes mal intentionnées au sein du Clan de la Licorne découvriront qui il est, elles feront tout ce qui est possible (autant dire énormément) pour le faire disparaître. Que cela se passe une nuit et discrètement (un empoisonnement, un assassinat...) ou de jour et de manière plus visible (une fausse attaque de brigands...), à un moment ou à un autre Farès devra disparaître ! Il représente un élément trop dangereux pour la conspiration qui sévit au cœur du Clan de la Licorne. Mais, encore une fois, il s'agit de votre aventure, et si vous êtes désireux d'assumer les conséquences de l'arrivée à Rokugan d'un tel individu, alors lâchez-vous.
Une fois Farès disparu, il restera à savoir ce que va devenir Nasma. Elle ne peut retourner seule dans le désert. Mais il est tout à fait possible qu'elle accepte d'accompagner un ou plusieurs personnages à Rokugan. C'est une jeune femme curieuse et intelligente, mais attention ! elle est et elle restera une *gaijin* aux yeux de tous les Rokugani.

Épilogue

En permettant le retour de Kamichiko, les joueurs ont peut-être permis à un terrible mal d'entrer dans l'Empire d'Émeraude. La jeune femme est toujours consumée par la haine et ses nouveaux pouvoirs vont faire d'elle une puissance sur laquelle il faudra compter. Mais, encore une fois, tout dépendra de ce que vous désirez faire de ce personnage. Cependant, elle ne doit en aucune manière devenir un simple nouveau " boss de fin de niveau " à abattre. Elle est de l'étoffe dont on fait les tragédies, surtout si un personnage s'éprend d'elle... C'est une personnalité tragique, et il serait intéressant que les personnages comprennent qu'elle ne fait que reproduire le mal qu'elle a subi.

Récompenses

Les personnages venant à bout de cette aventure recevront quatre points de Gloire et entre six et dix points d'expérience (en fonction de leur comportement durant l'aventure).
Ceux qui auront perdu des objets familiaux perdront des points de Gloire et d'Honneur, en fonction de la valeur des objets.
S'ils sont accompagnés de Nasma et s'ils la présentent autrement que comme une servante, ils perdront deux points d'Honneur et un point de Gloire.

PNJ

Soshi Kamichiko

Terre 2
Eau 2
Perception 4
Feu 3
Air 4
Vide 4
École / Rang de maîtrise : Shugenja Soshi / 2
Compétences : Calligraphie 4, Cérémonie du thé 2, Comédie 4, Courtisan 4, Connaissance : maho 4, Défense 3, Étiquette 2, Méditation 3, Naginata 3, Poison 3, Séduction 4, Shintao 3, Sincérité 4
Armes : Naginata (Att. 6g3 / Dom. 5g3)
Armure : Kimono de qualité exceptionnelle (+5)
Honneur : apparent 3.5 (réel 0.5)
Gloire : 4.5
Avantages : Beauté du diable (" Dangerous Beauty ", *Way of the Scorpion* p. 40), Bénédiction de Benten, Dessein supérieur (devenir immortelle), Rapide, Sans cœur (" Heartless ", *Way of the Scorpion* p.41)
Désavantages : Indifférente

Kamichiko est née bénie des dieux. Magnifique enfant, sa beauté ne fit que s'amplifier avec l'âge. Désormais âgée de dix-huit ans, certains osent la comparer à Bayushi Kachiko (loin des espions de cette dernière, bien évidemment). Nombreux sont les samurai et les poètes qui ont chanté sa perfection après l'avoir rencontrée. Qui plus est, Soshi Kamichiko est considérée comme une *junshin*, une personne honorable, une aberration pour une représentante du Clan du Scorpion. Enfin, son père est l'un des plus riches et des plus influents membres de sa famille ; son épouse bien-aimée étant décédée en mettant Kamichiko au monde, il reporta tout son amour sur son unique enfant... et son unique héritière. Tout ceci fait de la jeune femme un parti rêvé pour tout noble samurai.
Cependant, la véritable Kamichiko ne ressemble pas véritablement à ce portrait idyllique. Elle est effectivement

l'unique amour de son père. Malheureusement, celui-ci se mit à trop l'aimer. L'enfant devint trop vite une femme, elle apprit trop vite le sens des mots dégoût et haine. Elle se mit à haïr sa propre beauté, sa propre personne, son propre clan. Elle apprit aussi la signification du masque pour les membres de son clan. Elle apprit à cacher ce qu'elle était, ce qu'elle ressentait.

En apparence, Kamichiko est une jeune samurai-ko honorable et loyale. Son fin masque de soie ne dissimule en rien sa stupéfiante beauté. Elle est un shugenja déjà accompli, et son intelligence et sa finesse font le ravissement de ses professeurs. Elle est attentionnée, généreuse et compatissante. Nombreux sont les membres de son clan qui regrettent qu'elle ne soit pas plus " Scorpion " dans l'âme.

En réalité, son cœur est devenu sec et dur. Plus rien ne la touche réellement et elle a éliminé discrètement les quelques personnes qui avaient su découvrir sa véritable personnalité. Elle a tué et elle tuera à nouveau s'il le faut. Sa compassion est morte en même temps que son âme d'enfant. Elle n'est plus qu'un monstre capable des pires cruautés.

Elle est l'une des personnes les plus dangereuses et les plus pathétiques que vos personnages auront à rencontrer.

Les " agents " du clan de la Licorne pillards du désert

Terre 3
Eau 3
Feu 3
Air 3
Vide 2

École / Rang de maîtrise : Bushi Shinjo / 2 (éventuellement rang 3 pour les chef de chaque faction)

Compétences : Athlétisme 3, Chasse 3, Défense 3, Discrétion 3, Équitation 3, Kenjutsu 3, Naginata 2, Poison 3, Tir à l'arc 3

Armes : Katana (Att. 6g3 / Dom. 6g2), Yumi (arc court) (Att. 6g3 / Dom. 4g2)

Armure : Aucune

Honneur : 0.2

Gloire : 0.0 (nul ne connaît leur existence)

Avantages : -

Désavantages : Sombre Secret

Ces individus sont formés à l'art de tuer, ils sont destinés à protéger les nombreux secrets du Clan de la Licorne. Ils n'ont aucune existence reconnue, ne portent aucun signe distinctif, pas plus sur leur corps que sur leurs armes ou leurs vêtements. Il devrait être (presque ?) impossible à vos personnages de savoir qui ils sont. Si l'un d'entre eux est capturé, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour se suicider (quitte à se jeter la tête la première contre un mur). Ces hommes sont des fanatiques de la pire espèce.

Esclavagiste senpet / gardien de la demeure du marchand

Terre 3
Eau 3
Feu 2
Air 2
Vide 2



École / Rang de maîtrise : - / -

Compétences : Athlétisme 3, Connaissance : esclaves 4 (permet d'anticiper des actes de rébellion, des préparatifs d'évasion...), Défense 3, Fouet 4, Gourdin 4, Lance 3, Torture 3

Armes : Fouet (Att. 6g2 / Dom. 3g1), Gourdin (Att. 6g2 / Dom. 4g2), Lance (Att. 5g2 / Dom. 7g2)

Armure : Aucune

Honneur : - / -

Gloire : - / -

Avantages : Force de la Terre (2 PP)

Désavantages : Indifférent

Ces hommes ne sont plus que des machines sous une enveloppe humaine. Pour eux les esclaves ne sont que des instruments que l'on jette lorsqu'ils ne peuvent plus servir. Les personnages n'ont aucun geste de compassion à attendre de leur part.

Farès " El nazir " / Amin

Terre 4
Eau 4
Feu 3
Air 3
Vide 3

École / Rang de maîtrise : Bushi Moto / 3

Compétences : Athlétisme 4, Chasse 4, Connaissance : désert 5, Corps à corps 3, Discrétion 3, Défense 4, Équitation 4, Sabre 4, Tir à l'arc 4, Tir à l'arc monté 5

Armes : Sabre (Att. 7g3 / Dom. 7g2), Arc court (Att. 7g3 / Dom. 4g2)

Armure : Aucune

Honneur : 3.5

Gloire : 4.0

Avantages : Dessein supérieur (découvrir leur origine), Intègre (3 PP) (*Voie de la Licorne* p. 51), Sens de l'orientation

Désavantages : Impétueux, Indiscret

Farès et Amin sont deux frères qui appartenaient anciennement à une tribu de nomades du désert... Les Moto ! Intrigués par les paroles des anciens, ils étaient désireux d'en savoir plus sur les origines de leur tribu : ils finirent par la quitter afin de découvrir l'ultime vérité que les sages leur dissimulaient.

Au cours de leur quête, ils furent capturés par des esclavagistes Senpet.

Farès (ce qui signifie " le cavalier ") est aussi surnommé " El nazir " (" celui qui voit tout "). C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années au corps nerveux et souple. Ses traits sont un métissage harmonieux de caractéristiques asiatiques et orientales. C'est un individu intelligent et perceptif qui saura rapidement juger la valeur des personnages. Il comprendra aussi rapidement qu'ils peuvent être la clé de sa quête. Durant ses pérégrinations, il fit la connaissance de Nasma et il désirera aider les joueurs à délivrer Kamichiko, profitant ainsi de l'occasion de délivrer sa bien-aimée.

Amin (" le fidèle ") est une force de la nature et le fidèle compagnon de son plus jeune frère.

Nasma

Terre 2
Volonté 4
Eau 1
Perception 4
Feu 4
Air 4
Vide 3

École / Rang de maîtrise : - / -

Compétences : Barde 4, Calligraphie 4, Comédie 4, Connaissance : hommes 4 (lui permet de prévoir les réactions d'un homme), Corps à corps 2, Danse orientale 5, Défense 2, Étiquette 4, Méditation 2, Kriss 4, Poignard 4, Poison 4, Séduction 5, Sincérité 4

Armes : Kriss (poignard à lame ondulée) (Att. 8g4 / Dom. 3g2)

Armure : Aucune

Honneur : - / -

Gloire : - / -

Avantages : Beauté du diable, Rapide

Désavantages : -

Nasma (" souffle de vent ") est l'une des femmes les plus appréciées par Abdelmarid, le marchand d'esclaves. Elle est âgée d'une vingtaine d'années et dégage une sensualité qui pourrait couper le souffle à la plupart des hommes. Elle est esclave depuis son plus jeune âge. Elle a appris à survivre dans l'un des endroits les plus dangereux qui soient : le harem. Elle a su survivre aux intrigues et aux tentatives de meurtre, elle a aussi appris à se débarrasser de ses rivales. C'est une jeune femme intelligente, dont toutes les capacités ont toujours été focalisées sur la survie. Jusqu'à ce qu'elle rencontre Farès.

Son statut élevé de favorite d'Abdelmarid lui permet, une fois par semaine, de sortir accompagnée de gardes afin de se rendre au marché. Elle y rencontra Farès et ils s'aimèrent instantanément. Mais les dieux décidèrent de contrarier leur histoire, et Farès fut capturé par les esclavagistes quelques jours à peine avant qu'il ne tente de faire évader Nasma.

Auteur : Bayushi Geoffrey
Illustration : Greg Cerval



souviens-toi...

Scénario pour Guildes destiné à quelques aventuriers ayant du répondant, tant au niveau des armes qu'au niveau de la réflexion. Action épique, légendes, ruines à explorer et monstres asociaux, il y aura de quoi occuper vos joueurs pour au moins trois séances. Le livret décrivant la contrée de Gillian (fourni dans le premier chapitre de la campagne) peut être utile pour commencer le scénario. Mais l'action peut se dérouler où bon vous semble (par facilité elle commencera dans cette contrée, puis en Terra Incognita). Des petits encadrés (" Et si... ") vous permettront d'enrichir la trame principale par des apartés.

Quand ton âme reviendra...

Port Mac-Kaer, un soir pluvieux. Une douce moiteur estivale endort la petite ville perchée au-dessus d'une mer calme. L'indolence des passants aux ombrelles colorées, les boissons fruitées au goût sirupeux, les mâts ondulants comme autant de bambous géants, tout concourt à bercer doucement les personnages. Sont-ils de retour de mission, en attente d'une caravelle pour un port voisin, à la recherche d'un travail ? C'est sans doute l'impression qu'ils donnent, puisqu'un homme va se présenter à eux et leur proposer un job. Il se nomme Sayann Lefort et travaille pour la guilde du Ressac. Comme son organisation (d'origine kheyza) n'a aucun local en ville, il doit sous-traiter certaines affaires. Si les personnages doivent rendre des comptes à un supérieur, c'est ce dernier qu'ira voir Sayann.

La mission est d'une extrême simplicité mais dangereuse. Il faut se rendre dans une contrée assez éloignée, où sa guilde a envoyé, voilà quatre mois, une trentaine d'hommes armés. Ces mercenaires étaient guidés par une jeune femme du Continent répondant au nom de demoiselle Mélianna, princesse des marches de Naat. Or, si on a plus de nouvelle des soldats, cette personne a été retrouvée, ici même, à port Mac-Kaer, tentant de recruter une troupe fraîche auprès d'une autre guilde. Elle refuse de dire ce qui est advenu de ses anciens compagnons et Sayann commence à soupçonner une histoire de trafic d'esclaves. Il compte bien en savoir plus en se rendant sur place, avec Mélianna (et son garde du corps) comme guide et les personnages comme escorte, mais cette fois, plus discrètement et en se tenant sur ses gardes. Si le groupe désire en savoir plus, l'homme leur donne rendez-vous à son auberge (de la Méduse), dans le quartier le plus élevé de la ville, non loin des demeures venn'dys. Il compte partir le plus vite possible.

Et si partir c'est mourir un peu...

L'auberge de la Méduse est un petit boui-boui confortable qui tient son nom de l'énorme méduse qui flotte dans un aquarium au centre la salle commune. La bête est maintenue dans de l'alcool mais semble parfois animée d'une vie propre. Sayann attend les personnages, caché dans l'obscurité (sous l'escalier qui monte au dortoir). Il est accompagné d'un homme



chauve, couvert de scarifications, un Ulmeq. Il le présente (Itaq Kézac) comme étant le garde du corps et gardien de la troisième personne assise dans l'ombre, Mélianna de Naat (cf. leurs fiches en fin de scénario). Elle est en grande partie dissimulée par une large capuche mais des boucles rousses et un menton pointu laissent deviner un visage très fin et jeune. Elle porte de larges gants dont les doublures dissimulent mal les liens qui l'entravent. Bien entendu, elle n'a pas d'arme. Itaq aboie comme elle murmure. Il est aussi brusque qu'elle est douce. Il la surveille comme si elle lui appartenait. Si on lui fait remarquer son comportement peu galant, il explique que parmi les mercenaires disparus, il y avait deux de ses frères et tous ses camarades. Une blessure l'a empêché d'être de la mission et il les a tous vus partir avec Mélianna. Cela motive sa rudesse. Il a pour mission de la garder en vie (pour le moment), mais de lui ôter toute velléité de fuite. Quiconque chercherait à la faire évader, serait immédiatement considéré comme un ennemi mortel par l'Ulmeq. Sinon, c'est un compagnon de voyage taciturne mais solidaire et efficace.

Et si... enlèvement...

La première mission des personnages n'est pas de rejoindre Sayann à l'auberge de la Méduse, mais de lui ramener discrètement Mélianna en l'enlevant. Elle est en pourparlers avec la guilde des Rudes, qui verrait d'un très mauvais œil le départ précipité et involontaire d'un client potentiel. Mélianna ne se défend pas mais hurle très fort.

Une fois les politesses d'usage terminées, Sayann explique un peu la situation. Mélianna, il y a six mois de cela, s'est présentée à l'un des comptoirs de la guilde du Ressac, spécialisée dans les campagnes armées. Elle a prétendu être la fille d'un monarque dont la ville était en grand danger. Pour appuyer ses dires, elle a exhibé des bijoux portant des emblèmes inconnus, promettant qu'il y en aurait d'autres pour qui lui viendrait en aide. Elle a parlé d'une ville baptisée Naat et d'une invasion des nécromants de Lakme. Les Ashragor de la guilde n'avaient jamais entendu parler de sorciers maudits ni de Lakme, mais la contrée dont elle parlait était si lointaine qu'on pouvait lui accorder le bénéfice du doute. Malgré une allure (et une vêture) venn'dys, elle parlait couramment une langue assez proche des constructions grammaticales qu'emploient les peuples urbis. Ses descriptions étaient réalistes et elle semblait très soucieuse de revenir à sa ville en compagnie d'hommes armés. Tous ces éléments réunis finirent par convaincre Sayann et les dirigeants de la guilde du Ressac. Une expédition fut montée et une troupe partit sans donner, depuis, plus aucun signe de vie. Alors que Sayann allait envoyer une équipe de secours, il a été sollicité par une autre guilde (des Rudes) pour fournir quelques mercenaires. Une jeune femme désirait monter une expédition armée pour sauver sa ville aux prises avec des nécromants. C'est ainsi qu'il a retrouvé Mélianna à port Mac-Kaer. Cette dernière l'a bien reconnu mais reste tout à fait silencieuse sur le devenir de la première troupe ou la façon dont elle est revenue dans la contrée de Gillian. Il n'a usé ni de violence ni de drogue pour la faire parler (c'est contre son éthique). C'est tout ce qu'il sait pour le moment. Il compte partir le plus tôt possible à bord de *La Sidney*, un voilier de petite taille mais d'une rare rapidité. Si les personnages acceptent de le suivre dans cette mission de secours, ils seront payés 800 Guilders par personne, et autant si l'expédition arrive à temps pour sauver les hommes du Ressac. Mélianna et Itaq seront du voyage. Le trajet se fera en deux temps : par la mer en deux semaines et par les terres à partir d'une baie où se trouve un village baptisé Sennsay (d'après les dires de Mélianna) et dont Sayann ignorait l'existence. Si l'un des personnages a quelques notions de géographie, il peut effectivement se rappeler avoir entendu parler, loin dans l'ouest, d'une ville portant un nom approchant : Sinlouay. Mais il ne s'agit pas d'un village, plutôt d'un port assez important et fermé à la plus grande partie des guildes.

C'est pendant la négociation avec Sayann que la situation va un peu se compliquer. Mélianna va se mettre à gémir et à regarder autour d'elle. Sans prévenir, une brume épaisse va envahir la pièce et des sons d'hommes en arme vont résonner. Les personnages et leur employeur potentiel vont se faire attaquer par un groupe armé de filets et de matraques (cf. leurs caractéristiques dans l'encadré *À la recherche de Misae*). Le but des attaquants est d'immobiliser et d'assommer les adversaires. Ils veulent juste récupérer la jeune femme et ne s'attendent pas à rencontrer de résistance. Si la situation tourne à leur désavantage (c'est fort probable), ils prennent la fuite rapidement sans demander leur reste. L'un d'entre eux laissera juste choir une aumônière contenant une lettre de recommandation d'un certain Belofagio de port Lilian à Johan Nichrass (nom ashragor, s'il en est). Elle l'encourage à bien accueillir le porteur de la missive, Lanay Nokataï, un Felsin à la recherche d'une amie nommée Misae.

Je veux bien mourir pour toi...

Après ce petit incident, il y a des chances pour que les personnages cherchent à rencontrer Johan Nichrass, vivant à quelques pas de l'auberge de la Méduse. Il tient une petite herboristerie sans prétention. Son discours est décevant : il connaît fort bien Belofagio, un personnage important de la guilde des Malts, et frère d'arme. Cette guilde est spécialisée dans l'exploration et l'exploitation de ruines. Elle n'est pas importante et loue les services de mercenaires indépendants. Par contre, le vieil Ashragor n'a reçu aucun émissaire de son ami et n'a plus de nouvelle de lui depuis déjà deux années complètes. Il ignore tout d'un certain Nokataï et ne veut pas en savoir plus.

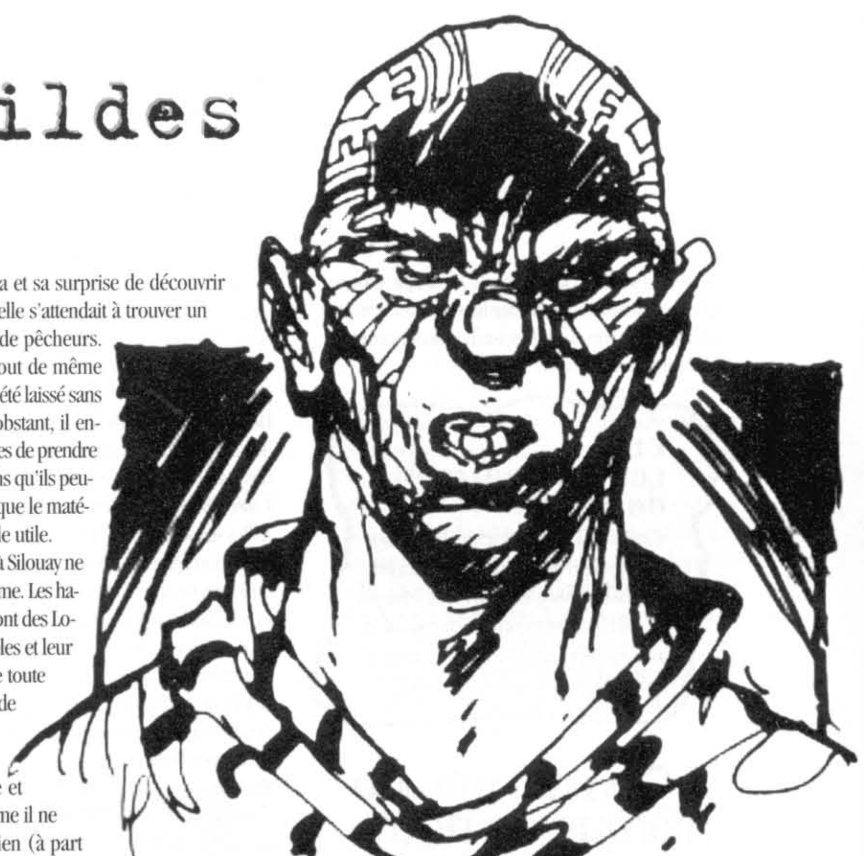
Et si... La boutique de Nichrass

Le vieil homme a quelques problèmes de voisinage avec l'auberge des Deux dauphins. Les odeurs de ses décoctions dérangent les clients mais, d'un autre côté, le bruit des fêtes nocturnes l'empêchent de dormir. L'aubergiste et l'herboriste se livrent donc bataille. L'Ashragor promet d'en savoir plus sur Nokataï, à la condition que les personnages arrivent à rendre fou l'aubergiste.

Auprès des autorités portuaires, il est possible de retrouver ce nom. En effet, il y a huit mois de cela, ce marin felsin avait payé les taxes et inscrit son bateau, *Le Cabotin*, pour le faire réparer en cale sèche. Il n'avait pas posé de problème particulier et personne ne se souvient vraiment de lui. La piste s'arrête là... pour le moment. À partir de cet instant, les personnages auront la nette impression qu'on les observe partout où ils vont (même en pleine mer). C'est exact. Nokataï ne sera jamais bien loin, quitte à les suivre jusqu'à l'autre bout du Continent.

S'ils cherchent à en savoir plus sur Naat et Lakme, leurs efforts seront vains. Aucun érudit ou diplomate n'a jamais entendu parler de ces deux villes.

Guildes



Une fois cette piste épuisée, il ne reste plus qu'à partir vers l'ouest. *La Sidney* est un voilier idéal pour le cabotage mais qui oblige à une promiscuité qui peut devenir gênante. Sayann est pilote alors qu'Itaq s'occupe de la nourriture. Mélianna reste dans la seule cabine sans rien dire. Plus le voyage progresse, plus elle est nerveuse. Sayann met son comportement sur le compte de la culpabilité. S'il y a une autre femme dans le groupe, elle partage la cabine avec la princesse des Marches de Naat (titre tourné en dérision par l'Ulmeq qui complète le tout d'un crachat dans l'eau). Impossible de tirer quelque chose de la jeune femme si ce n'est quelques paroles dans une langue ressemblant à du urbis ancien. Si un personnage parle ce type de langue, il peut comprendre qu'il s'agit de suppliques d'une personne enfermée et terrifiée, pas plus.

Le voyage en lui-même peut se dérouler sans incident majeur. La Dorsale du Saurien est une première étape rapidement passée, puis (après un arrêt à Théom) l'embarcation va filer toujours plus à l'ouest, là où les cartes de Sayann sont déjà moins précises et où les pauses nocturnes se font à bonne distance du rivage (loin des bêtes). À vous de rendre le périple intéressant. Loin des routes balisées, les pirates, les créatures étranges et les autochtones belliqueux ne manquent pas. De plus, si le temps était clément au-dessus de la contrée de Gillian, il ne l'est peut-être pas autant vers l'ouest. Une tempête lors d'une traversée de récifs peut donner quelques suées à un groupe de néophytes de la navigation.

> **Et si... Les naufrageurs.**
>
> Le cabotage de nuit est très dangereux. Il l'est plus encore lorsque des naufrageurs allument des lumières pour perdre les navires dans les récifs. Et si leur proie s'en sort, ils embarquent sur de petits bâtiments très rapides mais instables. Une poursuite s'engage alors.

C'est donc au bout de deux semaines que *La Sidney* arrivera en vue d'une large baie qui s'enfonce profondément dans les terres. Rien n'indique la présence d'un village ou d'une ville, sauf Mélianna qui parle pour la première fois. Elle semble terrifiée à l'idée de continuer plus avant mais, paradoxalement, elle va aider, à partir de maintenant, le groupe pour se diriger. L'esprit de Miséa (cf. l'encadré plus bas) tente de prévenir les aventuriers, mais celui de Mélianna la pousse à continuer sa mission. L'embarcation va donc suivre la baie et arriver en vue d'une ville importante divisée en deux cités, l'une au pied et l'autre au sommet d'une falaise : Sinlouay. Elle doit abriter plus de 2 000 habitants et vivre de la pêche. Première constatation, *Le Bellator*, navire aux couleurs de la guilde du Ressac, mouille tranquillement au port. L'accoster est très simple puisqu'il n'y a personne à bord pour le surveiller. Le pilote qui tenait le carnet de bord ne signale aucune anomalie pendant le voyage, si ce n'est une petite tempête dans laquelle un mercenaire est mort, la jambe arrachée par des cordages. Il note tout de même l'impatience de Mélianna et sa surprise de découvrir une ville alors qu'elle s'attendait à trouver un misérable village de pêcheurs.

Sayann s'étonne tout de même que le bâtiment ait été laissé sans surveillance. Nonobstant, il enjoint les personnages de prendre toutes les provisions qu'ils peuvent à bord, ainsi que le matériel qui leur semble utile.

Le débarquement à Silouay ne pose aucun problème. Les habitants de la ville sont des Lore tout à fait aimables et leur ville est franche de toute autorité. Une sorte de chef de clan, élu à vie, dirige les deux cités (haute et basse), mais comme il ne se passe jamais rien (à part quelques attaques pirates), son pouvoir est très relatif. Deux grands escaliers permettent de se rendre d'une ville à l'autre librement. Deux guildes ont été autorisées à installer un comptoir sur place (dans la ville basse) : la guilde des Alizés et celle des Six Lunes. L'une comme l'autre se servent de ce port comme relais pour les équipées qui continuent vers l'ouest par la mer. Les mercenaires du Ressac se sont renseignés sur les routes à suivre pour atteindre les marches de Naat, mais ni Adelionne (des Alizés), ni Torgensen (des Six Lunes) n'ont entendu parler d'un tel pays. De même, si on évoque le nom de Sennsay. Par contre les autochtones, eux, confirmeront que Sennsay est l'ancien nom (déformé par le temps) de Silouay. Plus personne n'utilise cette prononciation qui date de plusieurs centaines d'années. Sir Adelionne indiquera que les mercenaires sont partis avec Mélianna deux jours après leur arrivée. Comme le découvriront les personnages, au sud de la ville, après deux jours de marche, il n'y a qu'un désert de rocaille qui s'étend à l'infini. Mais Mélianna s'agite de plus en plus et insiste pour que le groupe se rende au sud. Elle lâche même que le temps presse et que les ennemis (les nécromants) sont sans doute aux portes de sa ville. Les guildiens sur place ignorent par contre pourquoi les mercenaires ont décidé de laisser leur bateau sans surveillance.

Et ne laisser que l'ombre de mon passage...

La seconde partie du voyage est plus difficile physiquement mais moins contraignante que la vie confinée sur un petit voilier. Une fois la ville loin derrière eux, les aventuriers vont quitter un paysage de collines de plus en plus calcaires, pour entrer dans une sorte de désert de grosses pierres sculptées par le vent, le sable et la pluie (pourtant rare). À perte de vue, il n'y a plus que d'immenses champignons minéraux poussant dans le sable et la poussière. La végétation va disparaître complètement au bout de deux jours (comme l'avaient dit les pêcheurs de Silouay). C'est peut-être en parlant avec Mélianna, plus loquace et excitée que jamais, que les personnages vont se rendre compte que quelque chose ne va pas. Elle ne semble pas voir le désert et s'imagine marcher dans un paysage verdoyant. Parfois, elle s'arrête pour écouter un oiseau imaginaire, indique un bosquet qui n'existe pas pour faire une pause, cueille et sent une fleur que nul ne voit. Les marches de Naat ne sont peut-être que le fruit de son imagination (mais si c'est le cas, des questions restent en suspens).

C'est au troisième jour que les premières réponses vont arriver. En réussissant des jets de Pister (ou de Vigilance), un personnage peut repérer les traces du groupe précédent. Après quelques heures, les aventuriers arrivent enfin au camp où les mercenaires ont dû s'arrêter : il s'agit d'un ensemble de ruines descendant le long de ce qui a été une vallée verdoyante avant de devenir une plaie géante dans un désert poussiéreux. Les hommes du Ressac avaient été assez prudents pour monter leur campement à l'extérieur des ruines, mais pas assez pour prévenir un malheur. Sur place, on peut deviner qu'ils ont été probablement attaqués pendant la nuit, par des adversaires qui venaient des ruines (il reste des couvertures maculées de sang). Il n'y a plus aucun corps et tout l'équipement a été saccagé. Itaq retrouve un petit sac, sous une pierre, contenant les reliques sacrées (des statuettes d'or et d'argent) de l'un de ses frères. Jamais il ne s'en serait séparé. Par contre, continue l'Ulmeq, ces grigris sont magiques. Tant que leur propriétaire est en vie, ils conservent un aspect vivant, brillant, ce qui est le cas. Son frère est donc bien vivant, quelque part dans les ruines, probablement fait prisonniers par des complices de Mélianna. Il propose donc simplement de la tuer, avant qu'elle ne donne l'alerte, et de partir à la recherche des mercenaires encore en vie. Si les personnages ne s'opposent pas à ce plan, c'est Sayann qui le fait. Il a été désigné par la guilde pour disposer de la prisonnière. Itaq lui en gardera rancœur et mettra son plan à exécution à la moindre occasion. Il n'y a rien a apprendre de plus au campement, sinon qu'il est

dangereux d'y rester la nuit. Si par hasard, le groupe désirait tout de même y monter leur campement, les habitants des ruines (cf. plus bas) attaqueraient immédiatement.

Et si... Les souvenirs de Naat

Si Mélianna a pu se réincarner, il est possible que l'esprit de l'un de ses contemporains puisse en faire de même. Ainsi, un PNJ ou même un personnage-joueur peut perdre le contrôle de son corps et incarner un esprit du passé. Le phénomène peut se reproduire à volonté.

... Comme unique marque de notre histoire

Mélianna (si elle est encore en vie) commence à réaliser que sa ville est détruite. Mais elle a encore une vision déformée de la réalité et au milieu de ce désert parsemé de murs d'un autre temps, elle imagine les parties manquantes et les bâtiments depuis longtemps disparu. Du coup, elle fait un guide parfait, se dirigeant d'après ses souvenirs et se rendant dans les parties intéressantes de la ville. Reprenez le plan des ruines et laissez au groupe le plaisir d'explorer les restes de Naat. La visite peut prendre une tournure surréaliste, la jeune femme se déplaçant comme dans un monde parallèle, évitant des obstacles qu'elle seule voit. Dans son délire, elle se rend compte qu'il n'y a personne dans sa ville. Toutes les deux heures, il y a une chance sur six qu'une tempête de sable s'abatte sur la ville. Auquel cas, il faut s'abriter au plus vite ou terminer sa vie étouffé par les vents. Par contre, une fois le calme revenu, la morphologie des ruines aura changé du tout au tout (nouveaux sites à explorer).

Il se peut que le groupe dérange quelques bêtes sauvages. Rôdant dans les ruines, il y a une meute de chiens (10), un tigre à dents de sabre et un scorpion géant (de la taille d'un chien). Toutes ces créatures sont agressives et à la recherche de nourriture. Elles se réfugient dans le moindre trou pour se protéger des tempêtes.

a) La ziggourat

Il ne reste qu'un carré de pierres dallées et quelques murs épais. Un puits, au centre, est partiellement bouché (mais peut se dérober sous les pieds d'un imprudent). Il est profond de huit mètres et abrite une colonie impressionnante de serpents (heureusement inoffensifs). Il ne mène nulle part.

b) Le temple

Des colonnades couchées, cachées par le sable. Là aussi, il reste quelques murs. En creusant un peu, on dégage une paroi décorée d'une fresque. Elle représente des dieux que Mélianna peut nommer : Athaos, Mésoria, Lewell, etc. Mais tous les visages des effigies ont été profanés à coup de burin, il y a déjà bien longtemps. Pire, la jeune femme (voyant les dieux défigurés) expliquera que seuls les nécromants de Lakme ont pu commettre un tel sacrilège. Plus loin, elle remarque aussi les restes d'une statue de démon qui n'a rien à faire dans ce temple. Là, seul le temps a dégradé le monstre ailé.

c) Le parvis

De loin, les explorateurs auront l'impression de voir des corps dans des sables mouvants. Ce ne sont que des statues à taille humaine. Si une tempête se lève, l'ensemble du statuaire est dégagé. Il y a plus de deux milles statues, en bon ordre, qui dorment sous le sable. Elles représentent tous les habitants de Naat, dans des positions de supplication ou de suppliciés. Mélianna va reconnaître certains visages malgré le temps, dont celui de son père, qui porte sa tête sous le bras. L'esprit ne réalise pourtant pas que sa mission a échoué et que sa ville est tombée il y a longtemps. Même devant l'évidence Mélianna refusera d'accepter la réalité.

d) La citadelle

Elle sert de repaire à une peuplade de sauvages qui descendent des nécromants de Lakme. Ils ont perdu tous leurs secrets magiques sauf une idole chargée de Loom noir (30 points) représentant un démon de quatre mètres de haut. La condition pour qu'elle reste " chargée ", c'est qu'on l'abreuve régulièrement de sang frais (animal ou humain). Si ce n'est pas fait, le Loom disparaît. Elle ne contient aucun sort (sauf si vous en décidez autrement). Reportez-vous au chapitre suivant pour en savoir plus sur ce peuple et son repère. Toutes les pièces sous la citadelle sont éclairées par des torches renouvelées régulièrement.

T'offrir mon cœur à bout de bras

Peu de temps après la première exploration, les ennuis vont vraiment commencer. Les N'Brae, qui vivent dans les restes de Naat, sacrifient régulièrement des petits animaux et des voyageurs imprudents. Leur bonne connaissance des ruines leur donne un avantage certain. Si les personnages ont été discrets, il y a des chances pour qu'ils aient vu les N'Brae en chasse. Par contre, s'ils ont été violents, trop bruyants ou trop voyants, les autochtones vont préparer une embuscade. Actuellement, il leur reste une dizaine de mercenaires qu'ils gardent dans des cages non loin de l'idole. Tous les autres ont été sacrifiés et dévorés. La technique des N'Brae est simple. Ils cherchent à séparer leurs proies du groupe et ils les enlèvent les unes après les autres. Ils ont l'avantage du nombre puisqu'ils sont une soixantaine de guerriers pour deux cents âmes en tout. Ils sortent rarement des souterrains et ne montent quasiment jamais la garde (il n'y en a pas besoin, personne ne connaît cette cité). On peut donc les surprendre

Mélianna de Naat : l'espoir des marches.

Il y a fort longtemps, la cité de Naat dominait les marches éponymes. Mais les guerres incessantes avec le peuple voisin, les nécromants de la ville de Lakme, tournèrent au désavantage de Naat. Les armées maudites avançaient, réduisant en cendre le moindre arbuste, tarissant la moindre source, transformant la terre en rocaille. Mélianna de Naat, cadette du roi en place, fut désignée pour voyager au loin et recruter une armée capable de venir en aide au pays. Seule, elle partit et tomba entre les griffes des éclaireurs des nécromants de Lakme. Ils l'emmurèrent dans les ruines d'un petit temple pour qu'elle y meurt de faim et de soif. Ce qui arriva. Mais son esprit, obsédé par sa mission, demeura sur place et le temps passa. Sa ville tomba, le désert avança et les nécromants disparurent à leur tour, laissant quelques descendants dégénérés (les N'Brae). Quand des explorateurs des Rivages, indépendants mais sous contrat avec la guilde des Malts, découvrirent le temple et en forcèrent le passage, l'esprit se libéra et s'empara d'une jeune Venn'dys, Misae del Acoton. Prise de cauchemars au début, sa personnalité se dédoubla, puis disparut complètement pour laisser la place à celle de Mélianna de Naat. La langue, les souvenirs, les expressions et les sentiments, toute la personnalité de la princesse commandait à ce nouveau corps. Profitant aussi des acquis de la Venn'dys (la langue, les compétences), elle continua sa mission, refusant de prendre en compte le temps passé entre sa mort et sa " résurrection ". Cet esprit est tellement obsédé par le devenir de sa cité qu'il est responsable de la disparition de plusieurs dizaines de mercenaires, envoyés dans ce qui est à présent un désert. Presque plus personne ne connaît Naat et Lakme. Presque plus personne ne sait qu'un jour, il y eut une guerre entre ces cités. Mélianna de Naat est l'ultime et intemporelle victime de ce conflit. Quant à son corps, Misae del Acoton, ses anciens compagnons qui l'ont vu changer puis disparaître brusquement, le recherche activement. Il va bien falloir songer à le rendre un jour (d'où la tentative d'enlèvement à port Mac-Kaer). Mais il faudra, pour cela, que l'âme de Mélianna trouve enfin le repos.

Mélianna de Naat / Misae des Acoton

Agile 4 (1 parce qu'entravée) / Fort 3 / Observateur 5/ Résistant 3 / Charmeur 5 / Rusé 3 / Savant 4 / Talentueux 3

Art Guerrier 2/ Art étrange 5 / Art Guildien 2

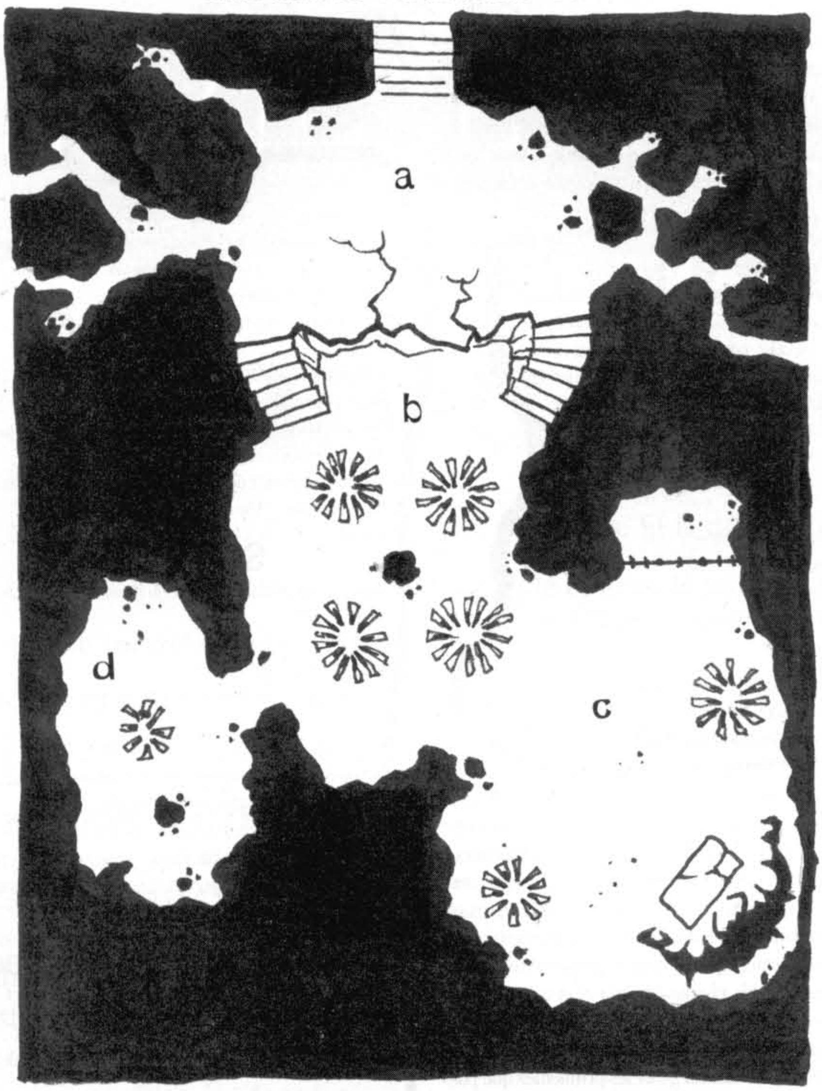
Vie 12

Compétences : Courir 1 / Patois Naat et Lakme 5 / Patois (Guildien) 4 / Grimper 1 / Orientation 4 / Esquive 4 / Scruter 2 / Pister 4 / Vigilance 4 / Bagarre 3 / Chevaucher 4.

Les restes de Naat



Les caves de la citadelle



dans leur repaire. Armés de sabres et de filets, ils n'ont pas peur de la mort et se battent toujours jusqu'au bout. Si possible, ils préfèrent agir en silence. Dans le feu de l'action, ils hurlent des insultes et gémissent comme des morts vivants. En les voyant, Mélianna reconnaît en eux les fameux nécromants de la ville de Lakme.

Les caves du palais sont constituées de quatre pièces de taille différente (cf. le plan)

a) L'entrée

Un vaste escalier donnant sur un plateau rocheux. En contrebas, on peut espionner les N'Brae vivant dans une grande pièce commune. Il n'y a personne sur ce plateau mais de nombreux couloirs se terminant sur des culs-de-sac s'enfoncent de part et d'autre sous la terre. On peut s'y cacher et c'est là que les habitants troglodytes s'isolent pour leurs actes reproducteurs. En s'y dissimulant, on peut déranger un couple (qui donnera l'alerte).

b) La salle commune

Y vivent deux cents personnes en cercle autour de feux. Vêtus de peaux de bêtes, touchés par la malnutrition, ils n'ont plus rien à voir avec leurs triomphants ancêtres. Quand Naat tomba et que toute la population fut massacrée, les marches furent transformées en désert et les nécromants, ayant utilisé tout le loom, partirent, laissant leurs serviteurs, les guerriers et tous ceux qui n'étaient pas magiciens. La civilisation de Lakme rejoignit celle de Naat dans l'oubli. Les sauvages qui survivent dans ces ruines sont la seule consolation de Mélianna qui voit la déchéance de ses adversaires. Si l'alerte est donnée, toutes les femmes se précipitent avec les enfants vers le temple. Les hommes, eux, sortent dans les ruines pour chasser les intrus.

c) Le temple souterrain

Une statue démoniaque semble retenir le plafond. C'est un diable ailé qui toise un autel sacrificiel maculé de sang coagulé. Il y a trois grands prêtres qui officient et vivent ici. Ils entretiennent l'idole et lui offrent des vies selon des cycles réguliers mais très complexes. Dans le coin le plus sombre attendent, attachés, des futurs sacrifiés. Il reste dix mercenaires, dont un des frères d'Itaq. Si les personnages ont perdu un compagnon (un personnage, Sayann, Mélianna ou Itaq), il sera dans l'une des cages. Peut-être pourra-t-il leur apprendre ce qui s'est passé. Les mercenaires sont arrivés aux ruines et sitôt installés, ils ont été attaqués. Dans la confusion, Mélianna avait disparu. Ils se sont séparés en deux groupes pour la chercher et se sont fait capturer les uns après les autres, comme des bleus. À présent, ils attendent, résignés, la mort.

d) La cave du chef

Il n'a rien de plus que les autres et vit dans la misère. Son seul trésor est la couronne qu'il arbore en permanence et qui appartenait au père de Mélianna. Elle sera prise de folie si elle voit ce qu'elle considère comme un sacrilège. Le chef a trois gardes du corps et deux femmes. Ses enfants vivent avec les autres. C'est lui qui organise les chasses à l'homme. Si sa couronne lui est dérobée, il perd tout pouvoir. L'objet en question n'a aucune valeur réelle (elle est en argent et toutes les pierres précieuses dont elle était sertie ont été volées depuis longtemps). Sans son attribut royal, le chef n'est qu'un N'Brea comme les autres (et même moins). Il y a même des chances pour que ses hommes se retournent contre lui. Tôt ou tard, les N'Brae vont se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls. Ils vont donc organiser une terrifiante chasse à l'homme dans les ruines. C'est le moment de se débarrasser d'Itaq et de Sayann dans des scènes homériques. Et pour mettre un peu la pression, les prêtres vont accélérer les sacrifices humains. Mélianna, centre de tous les doutes, peut être très utile. Elle connaît parfaitement la ville, même si elle a tendance à se cacher derrière des murs qui n'existent plus. Faites cavaler les personnages, coupez-leur toute retraite possible et tombez-leur sur le poil quand ils seront blessés.



Et sonner le glas une dernière fois

À ce moment du scénario, les personnages sont dans une situation critique. Tous (ou presque) en cage, ils vont observer tous les N'Brae se préparer à une grande et ultime cérémonie. Si Mélianna est encore là, elle traduit ce qu'elle comprend du dialecte des sauvages. Ils ont été un peu énervés par la présence d'intrus dans leurs ruines et ils vont régler le problème une fois pour toutes. Ils attendent juste que les astres soient favorables (c'est-à-dire que les prisonniers ont encore deux heures). Tout le matériel des personnages a été confisqué et stocké dans la cave du chef. C'est pendant cette période de calme que Mélianna va réaliser et se souvenir de son passé (cf. l'encadré). Elle se souviendra du temple où elle a été enfermée, de son retour à la vie, de la première expédition et du voyage vers port Mac-Kaer. Mais elle avouera aussi ne pas savoir quoi faire à présent. Elle n'est plus dans son corps, plus dans son temps, plus dans son pays. Elle n'a plus vraiment de raison de vivre.

C'est peu de temps avant l'heure fatidique que les personnages vont être témoins d'un phénomène qu'ils ont déjà observé. Une brume va se lever dans tout le temple. La même brume qui est apparue dans l'auberge de la Méduse à port Mac-Kaer. La panique dans les caves va être totale. Tous les bruits et les hurlements vont être amplifiés alors que des couteaux vont tomber dans les cages des prisonniers. Les mercenaires et les personnages vont devoir se débrouiller pour se libérer et profiter de la panique pour fuir les ruines. Dehors, attendent les compagnons de Misae / Mélianna, sur des chevaux. Si elle est encore vivante, elle voudra les fuir. S'ils apprennent qu'elle est morte de la main d'Itaq ou des personnages, ils voudront se venger. Dans tous les cas, ils tenteront de sauver un maximum de prisonniers avant de prendre la fuite. Les N'Brae les suivront un moment hors de la ville, massacrant le plus possible d'évadés. Mais ne voulant quitter leurs ruines trop longtemps, ils rebrousseront chemin en hurlant des malédictions de damnés. Les personnages, leurs sauveurs et les mercenaires de la guilde du Ressac vont pouvoir s'expliquer à présent.

Quand ton âme s'envolera...

Lanay Nokataï présente sa troupe. Ils ont suivi les personnages pour savoir ce qu'ils comptaient faire de leur amie. Il narrera l'histoire de l'exploration du temple et du brusque changement de comportement de Misae / Mélianna. Pour lui, Mélianna a volé un corps qui ne lui appartenait pas, elle doit le rendre. Seul un exorcisme (le thème d'un autre scénario ?) pourra résoudre ce problème. Mais Mélianna ne veut pas disparaître. Certes, elle n'est plus dans son époque, mais elle ne veut pas mourir une seconde fois. Et c'est ce qui va arriver. Autre petit problème : les mercenaires de la guilde du Ressac vont réclamer une petite explication. C'est Mélianna qui les a embarqués dans cette histoire (ce piège). Ils y ont perdu beaucoup de frères d'armes pour rien. Ils veulent donc leur vengeance. Si Itaq est encore en vie, il les poussera à éliminer Mélianna une bonne fois pour toutes. Un choix doit donc être fait : aider Mélianna et oublier Miséa, livrer la traîtresse aux mercenaires et la condamner ou aider Lanay Nokataï et pratiquer un exorcisme, condamnant la princesse de Naat. Aux joueurs de choisir librement et aux personnages de vivre avec leur conscience après (une bonne conversation en vue). Soulignons que quel que soit le choix, il faudra gérer les problèmes que poseront les mercenaires d'une part ou les amis de Miséa de l'autre. Même loin des ruines, il est possible que cette histoire se termine en bain de sang...

À la recherchede Misae

Lanay Nokataï et ses compagnons (trois) cherchent à comprendre le comportement de leur ancienne compagne, Misae del Aconton. Depuis l'exploration de ruines perdues au fond de nulle part, elle a complètement changé. Pire, elle côtoie des guerriers, elle se promène attachée et panique en voyant ses anciens amis. Du coup, ces derniers soupçonnent (à tort) la présence d'un enchantement. Ils pensent que Sayann en est le principal responsable et qu'il faut absolument libérer Misae de ce sortilège, même contre son gré. C'est donc un quiproquo complet qui va s'arranger en fin de scénario. Lanay Nokataï ne peut, pourtant, accepter que Mélianna reste plus longtemps dans le corps de son amie. Les personnages seront-ils de cet avis ?

Lanay Nokataï, spadassin felsin

Agile 6 / Fort 4 / Observateur 5/ Résistant 5 / Charmeur 4 / Rusé 4 / Savant 3 / Talentueux 3

Art Guerrier 5/ Art étrange 5/ Art 1 (non guildien mais des fortes notions)

Vie 19

Compétences : Sabre courbe 9 (1d6+2) / Mains nues 9 (1d6+4) / Courir 2 / Grimper 2 / Lancer 2 / Premiers soins 1 /Esquive 3 / Scruter 5 / Vigilance 4 / Arme à une main 8/ Bagarre 8

C'est un Felsin soucieux pour Misae, mais de bonne compagnie. Il fait ce qu'il dit et dit ce qu'il pense. Il peut devenir un ami fidèle des personnages ou leur pire ennemi. Ses compagnons sont Cartographe (Venn'dys), Explorateur, Soigneur (Ulmeq) et enfin Navigateur (Gehemdal). Aucun d'entre eux n'est vraiment belliqueux.

Itaq Kezac

Guerrier Ulmeq, 35 ans, petit, chauve et couvert de scarifications.

Agile 4 / Fort 6 / Observateur 4/ Résistant 5 / Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 4 / Talentueux 4

Art Guerrier 4/ Art étrange 1/ Art Guildien 5

Vie 17

Compétences : Épée courte 9 (1d6+3) / Mains nues 9 (1d6+2) / Pas d'armure / Courir 2 / Patois (le Bataille) 5 / Grimper 3 / Lancer 2 / Orientation 4 /Esquive 3 / Scruter 5 / Pister 4/ Vigilance 4 / Arme à une main 2/ Bagarre 3 / Chevaucher 4

Matériel : nécessaire de voyage, coupe-chou, fioles de poison divers

Phrase typique : " Elle doit payer "

Sayann Lefort

Kheyza et maître dans la guilde du Ressac (40 ans). Cheveux noirs longs et nattés.

Agile 3 / Fort 4 / Observateur 5/ Résistant 3 / Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 4 / Talentueux 3

Art Guerrier 3/ Art étrange 1/ Art Guildien 5

Vie 15

Compétences : Fleuret (1d6+1) /Joaillerie 1 / Contacts 3 / Prix 2 / Négoce 4 / Patois (le Péregrin) 3 / Esquive 3 / Scruter 2/ Vigilance 3 / Bagarre 2 / Chevaucher 3 / Falsification 2

Matériel : nécessaire de voyage, un voilier, un fleuret, des couteaux de lancer, quelques cartes

Phrase typique : " L'important, c'est de retrouver les hommes. Peu importe le prix "

Des chasseurs n'Brae

Agile 4 / Fort 5 / Observateur 4 / Résistant 5 / Charmeur 1 / Rusé 3 / Savant 2 / Talentueux 2

Art Guerrier 5 / Art étrange 1

Vie 16

Compétences : Courir 3 / Grimper 4 / Lancer 4 / Esquive 4 / Scruter 4 / Vigilance 3 / Arme à une main 6/ Bagarre 6.

Matériel : peaux de bête, toutes les armes de récupération, la couronne du chef

Phrase typique "Nekosh Maz ! Te vaya blak pikeur !" (intraduisible)

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Laurent Cagniat
Plans : Pierre Courtial



Le désert que sert l'abominable femme du désert

" N'est pas mort qui à jamais rajeunit son corps. Et le désert c'est quand même un chouette décor."

Un scénario compliqué et musclé pour investigateurs blasés

L'action se passe en 192., au cœur des grandes plaines qui étalent leur insolente fertilité à l'est des Montagnes Rocheuses américaines, aux alentours de Des Moines, dans l'État de l'Iowa. C'est dans cette petite ville plutôt tranquille que s'est installée six mois auparavant une femme nommée Perséphone Phinée, dont les turpitudes méphitiques occuperont une place centrale dans l'écheveau d'intrigues que vos investigateurs tenteront de dénouer ici.

Mais pour la bonne intelligence de l'aventure, il faut d'abord remonter plusieurs années en arrière. Perséphone est née dans la région de Delphes, en Grèce, en moins 700 et des poussières avant Dieu le fils. Fille aînée d'une riche famille de prêtres initiés aux mystères d'Apollon, ses parents la destinèrent tout naturellement à devenir un jour une des pythies du sanctuaire. Et il en fut ainsi. Elle occupait ses fonctions d'oracle de Delphes depuis une dizaine d'années quand, un jour, un vieux marchand phénicien du nom de Sachem se présenta à elle et sollicita ses augures. La vision qu'elle eut dura quelques secondes à peine mais ce furent sans doute les pires de toute sa vie. Elle en perdit presque totalement la raison, ce qui était d'ailleurs un des buts recherchés par le faux marchand, mais vrai dévot de Nyarlathotep. Ce dernier profita du trouble de la pythie pour prendre le contrôle de son esprit et lui intimer l'ordre de le suivre.

Le vieillard nourrissait de sombres desseins qui requéraient, entre autres crimes, le sacrifice d'une prêtresse. La cérémonie qu'il projetait d'accomplir était assez particulière. Sachem, avec l'aide du très facétieux Nyarlathotep, avait fabriqué un sablier possédant l'extraordinaire pouvoir de rendre la jeunesse. Mais, comme dit la sagesse populaire, on n'a jamais rien sans rien, et le prix à payer pour ce lifting non euclidien était assez exorbitant, non pas tant lors de la cérémonie elle-même que dans ses conséquences. L'ordonnance du rite imposait de sacrifier trois âmes religieuses et de remplir le sablier avec du sable lunaire. Jusque-là, rien d'extravagant. Les effets secondaires sont beaucoup plus intéressants. Pour faire simple (je serais de toute façon bien incapable de faire compliqué), disons que le rite vampirise le fluide vital de tout ce qui vit dans un rayon de dix à cent kilomètres autour du lieu où la cérémonie a lieu, pour le restituer à l'officiant afin de le rajeunir (le rayon d'effet dépend du nombre d'années de rajeunissement souhaité - cf. *Le sablier de Sachem*). En l'espace d'un an à compter du jour de la cérémonie, tous les créatures vivantes (humaines et animales) et tous les végétaux qui avaient la malchance de se trouver dans la zone d'effet ce jour-là dépérissent et finissent par rendre l'âme. La région affectée devient aussi aride que le Sahel et, pendant au moins une

décennie, il n'y pousse plus que des cailloux.
Mais revenons-en à Perséphone. Nous avions arrêté son histoire alors qu'elle s'apprêtait à servir de poulet vaudou lors d'un funèbre service au cours duquel elle devait perdre la vie pour allonger celle d'un autre. C'était sans compter avec le don de la pythie. Dans la vision qui l'avait si durement atteinte, il y avait, entre autres plaisantes bouffonneries, des images de la cérémonie et de son propre supplice. C'est ce qui la sauva.
Deux mille six cents ans plus tard, Perséphone Phinée est toujours en vie.
Le soir du rite, pendant que Sachem suppliciait les deux autres prêtresses sous ses yeux horrifiées, elle parvint à se débarrasser de ses liens. Ses forces décuplées par l'effroi, elle se jeta sur lui et lui fracassa frénétiquement la tête sur le sol pendant plusieurs minutes. Il lui fallut trois jours pour retrouver ce qui lui restait d'esprit. Elle fouilla dans les affaires de Sachem et découvrit plusieurs textes qu'elle lu avidement. Quand elle releva la tête, elle sut que sa vie ne serait plus jamais la même...

Colis piégé

Un de vos investigateurs ou un de leurs amis proches s'est récemment porté acquéreur ou a hérité d'une maison de campagne isolée, située à quelques kilomètres de Des Moines. Le lendemain de la signature, il se rend dans ladite demeure et découvre, parmi le courrier publicitaire et les factures entassés dans la *mail box*, un petit paquet adressé à l'ancien propriétaire des lieux, un dénommé Bartholomew Jefferson. Le cachet des services postaux indique qu'il a été affranchi à Arkham quinze jours auparavant. Il s'empresse de l'ouvrir. À l'intérieur, il y a une lettre enroulée autour d'un bocal contenant une poignée de sable très fin.
Voici le contenu exact de la lettre :

" Mr Jefferson,

Voici ce que vous m'aviez demandé. Ne comptez plus sur moi pour recommencer. La Grecque est à mes trousses et cela n'augure rien de bon pour vous. Je crois qu'il serait prudent de remettre l'exécution de votre projet à plus tard et de fuir au plus vite. Versez le solde sur le compte convenu. Ne cherchez plus à me joindre.

Henry. "

Strange Mr Jefferson

Une des premières tâches des investigateurs devrait être de chercher des renseignements concernant le véritable destinataire du paquet, l'ancien propriétaire de la maison, Bartholomew Jefferson.
Voici ce qu'ils peuvent apprendre.

• Auprès du *lawyer* qui a enregistré la vente / la succession de la maison : Mr Jefferson était un professeur de paléontologie à la retraite qui avait fait toute sa carrière à l'université de Des Moines. Il est mort il y a quatre mois environ, d'une crise cardiaque. C'était un homme discret auquel on reprochait seulement de ne pas aller à la messe. Quoique, sur les derniers mois, il soit soudainement devenu pieux dévot. Un retour de foi sans doute...
C'est son neveu et seul héritier vivant qui a pris la décision de vendre la maison.

• À l'université de Des Moines (jet de Baratin difficile) : le professeur Jefferson a pris une retraite anticipée il y a quinze ans de cela. Le recteur de l'époque l'avait gentiment poussé vers la sortie, officiellement pour divergences pédagogiques. La vraie raison était que Jefferson exposait à ces élèves des thèses jugées complètement farfelues. Le responsable des archives de l'université qui répondra aux investigateurs est, par chance, un de ses anciens élèves. Il se souvient de certains cours dans lesquels Jefferson parlait de races anciennes qui auraient habité la Terre bien avant les dinosaures. Un marrant ce Jefferson...

• Auprès des voisins : rien de plus qu'auprès du *lawyer*. Par contre, tous les fermiers des environs se plaignent de l'appauvrissement des sols et d'une mystérieuse épidémie qui décime le bétail. Selon les cas, ils attribuent ça au salaud de voisin qui a empoisonné leur puits, à un parasite, à l'hiver pourri, aux mauvaises semences... Un investigateur versé dans la botanique passant une demi-journée à étudier la flore des environs confirmera sans peine que les plantes souffrent toutes de dessiccation avancée. Le sol lui-même est étonnamment sec (cf. *La véritable histoire de Bartholomew Jefferson*).

• Auprès du médecin qui a constaté la mort : rien d'anormal, une crise cardiaque classique pour un homme de cet âge. Il se portait bien pourtant et semblait même avoir repris du tonus depuis quelques semaines (cf. *La véritable histoire de Bartholomew Jefferson*). Toutes les affaires qu'il portait sur lui ont été remises à son neveu (ce détail a son importance).

Le facteur tire toujours deux fois

Quinze jours suffirent à Perséphone pour découvrir la cachette d'Henry (une cabane perdue dans le Colorado) et deux minutes pour lui faire avouer le nom de son commanditaire. Elle est de retour à Des Moines

La véritable histoire de Bartholomew Jefferson

Vous l'aurez sans doute compris, Jefferson était initié aux arcanes du Mythe. Sa passion pour les choses anciennes, son entregent dans les milieux universitaires et une certaine fortune personnelle lui avaient permis d'accéder à plusieurs textes qui lui avaient ouvert les yeux sur l'existence des Grands Anciens, ce qui finit d'ailleurs par lui coûter son poste. Il se retira alors dans sa maison pour y couler des jours paisibles, le nez dans ses fragments du *Nécronomicon* et autres codex impies.
Il en serait vraisemblablement resté à la théorie si l'arrivée de Perséphone Phinée à Des Moines ne l'avait pas contraint à mettre en pratique ce qu'il n'avait fait qu'étudier jusqu'alors. Quelques semaines après avoir emménagé, Perséphone, appliquant une tactique longuement éprouvée, réunit chez elle toute la bonne société de Des Moines afin de s'y faire accepter rapidement et de donner d'elle une image de bourgeoise respectable. Le Pr Jefferson y fut convié. Ne prisant guère les mondanités, il quitta bientôt les salons enfumés et entreprit, tel un enfant curieux, de visiter cette grande maison dont les couloirs et la plupart des pièces étaient toujours encombrés de caisses et de malles, témoins d'innombrables voyages. C'est au dernier étage, sous la charpente, dans une chambre minuscule dont la porte fermait mal, qu'il découvrit le sablier et les tablettes décrivant le cérémonial.
De retour chez lui avec son précieux trésor, Bartholomew s'enferma dans sa cave et n'en sortit qu'une semaine plus tard. À partir de ce jour, il n'eut plus qu'une seule idée en tête : utiliser le sablier pour retrouver ses vingt ans !
Mais une difficulté majeure se dressait encore sur sa route : le sacrifice requis de trois âmes religieuses (la question du sable lunaire fut vite réglée cette fois, Perséphone en ayant laissé une petite quantité dans le sablier) ! Après maintes hésitations et insomnies, il se mit au travail et kidnappa trois pasteurs des environs, tous très âgés (ça soulageait un peu sa conscience : les investigateurs pourront éventuellement trouver trace de ces meurtres dans les colonnes du quotidien local, le *Des Moines Telegraph*). La cérémonie eut lieu et Bartholomew rajeunit d'une dizaine d'années. Il fallait recommencer pour rajeunir encore. Cette fois, c'était le sable lunaire qui posait problème. Il eut alors recours aux services d'un de ses contacts universitaires à Miskatonic (le Henry de la lettre). En échange d'une forte somme d'argent, l'homme accepta d'invoquer des créatures capables de s'acquitter de cette petite commission. Bartholomew n'en profita jamais : il mourut de sa belle mort quelques jours seulement après avoir envoyé la première partie de la somme convenue à son contact.
Ce sont donc vos investigateurs qui réceptionnent le paquet et les emmerdements qui vont avec. Perséphone savait très bien en effet que le voleur finirait par avoir besoin du sable et elle s'arrangea pour que ses serviteurs habituels (des bêtes lunaires), la tiennent informée de toute demande allant dans ce sens. Quand le dénommé Henry invoqua les bêtes lunaires, elle le sut dans les minutes qui suivirent. C'est grâce à lui qu'elle va remonter la piste qui mène à vos PJ.

Chronologie des événements récents

J-6 mois : arrivée de Perséphone à Des Moines
J-5 mois : réception chez Perséphone : Bartholomew vole le sablier et les tablettes décrivant la cérémonie
J-3 mois : Bartholomew accomplit le rite et rajeunit de dix ans
J-2 mois : Bartholomew contacte Henry qui doit lui fournir le sable lunaire
J-1 mois : Mort de Bartholomew Jefferson
J-15 jours : Henry envoie le colis
J-15 jours : Perséphone tient une piste : elle trouve Henry et le kidnappe
J : découverte du colis par les investigateurs
J+1 : arrivée des hommes de main de Perséphone
J+X (dès que les investigateurs quittent la maison) : fouille en règle de la maison par les hommes de Perséphone
J+X+1 : les PJ sont filés en permanence

La suite dépend de vous et de vos joueurs.

(avec Henry, contraint et forcé) le jour où les investigateurs trouvent le paquet. Quand elle apprend que la maison de Jefferson vient d'être vendue, elle décide d'envoyer ses hommes de main en éclaireurs pour voir à qui elle a à faire et vérifier si Henry n'a pas menti.
Les hommes de main en question sont une bande de malfrats de Détroit (une vingtaine) dont elle loue les services depuis le vol du sablier. Ils sont grassement payés pour accomplir toutes ses basses besognes sans poser de question. Seul leur chef est en contact avec Perséphone. Leur mission consiste, dans un premier temps, à vérifier que le paquet est bien arrivé et, si possible, à le récupérer sans trop de casse. Le soir qui suit la découverte du colis, un des malfrats, déguisé en facteur, sonne à la porte. Il se présente comme le préposé du comté, s'excuse pour le dérangement et explique qu'il a remit par erreur dans leur boîte un colis adressé à l'ancien propriétaire. Il doit le renvoyer à l'héritier sinon il va se faire engueuler par son chef. Deux autres membres de la bande sont planqués de part et d'autre de la porte.

Trois cas de figures :

- Les PJ accèdent à sa demande et lui remettent le colis. Il dit merci et met les voiles.
- Ils prétendent ne pas avoir reçu de colis : il insiste lourdement et s'il sent la moindre hésitation... reportez-vous au cas ci-dessous.
- Les PJ refusent ou demandent à voir des papiers prouvant qu'il est bien le facteur : il dégaine prestement un colt glissé dans le dos, ses acolytes sortent de leur cachette, tout le monde est mis en joue, empoignades, hurlements, insultes et si vos investigateurs résistent, fusillade (utilisez les caractéristiques des gangsters page 184 des règles de base de la cinquième édition et ajoutez 30 % aux compétences d'armes). Dès qu'ils sentent que la situation tourne en faveur des PJ, les agresseurs prennent la fuite.

Si les PJ parviennent à en maîtriser un et à le faire prisonnier, il est probable qu'ils tenteront de le faire parler. À moins qu'ils n'utilisent des méthodes dignes d'un tortionnaire nazi (au prix d'une perte de quelques points en santé mentale), le prisonnier ne dira rien. Il profitera de toutes les occasions qui lui seront données de s'échapper et, s'il n'y parvient pas, exigera d'être remis entre les mains de la police (la mafia de Détroit soutient ses sbires et a d'excellents avocats). Si les PJ recourent à la torture, il avouera que lui et ses camarades sont à la recherche d'un sablier. C'est tout ce qu'il sait. Le nom du commanditaire n'est connu que de leur chef, un dénommé Douglas.

La déco au marteau

Qu'ils aient obtenu ou non le colis, les hommes de Perséphone mettent en œuvre la suite du plan dont le but est de retrouver le sablier. À compter de la visite du facteur, la maison est surveillée en permanence par trois d'entre eux, dissimulés dans une fourgonnette garée à trois cents mètres de la maison (un jet réussi de TOC permet de les repérer, à condition que l'investigateur en question précise qu'il observe l'extérieur). S'ils s'en approchent, elle démarre et file vers Des Moines.
Dès que les investigateurs quittent la maison, les hommes de la fourgonnette quittent leur planque, fracturent la porte et fouillent la bâtisse de fond en comble. Dévastent serait sans doute plus juste. Tous les meubles sont explosés, les matelas éventrés, certaines parois défoncées... un joyeux carnage.
Passé le choc de la découverte (surtout pour l'heureux nouveau propriétaire), il faut remettre un peu d'ordre. C'est là qu'ils auront peut-être de la chance dans leur malheur. Si vos PJ précisent qu'ils fouillent, un jet réussi de TOC leur permet de découvrir une petite trappe dissimulée dans le mur de la cuisine qui a visiblement échappé à l'attention des vandales. Derrière la trappe il y a un escalier conduisant à la cave. Et dans la cave...

Soyez pas cave...

La cave est une petite pièce de cinq mètres sur cinq dont un des murs est couvert par une grande bibliothèque contenant quelques centaines d'ouvrages (dont plusieurs fragments du *Nécronomicon* et de quelques autres ouvrages du Mythe, toujours incomplets – à vous de décider de ce que vous voulez offrir à vos joueurs). Trois anneaux sont scellés dans le mur qui fait face à la bibliothèque. Une fouille attentive permet de remarquer des traces de griffes ou d'ongles autour des anneaux (les prêtres kidnappés n'avaient pas particulièrement envie de rejoindre leur Créateur – ils sont enterrés dans le jardin). Le sol est maculé de traces de sang séché. Coincée entre les dalles disjointes du sol, on peut également trouver une petite croix en or. Le trésor le plus intéressant de la pièce est un peu plus difficile à trouver. Une des dalles de la pièce peut être soulevée. Au fond du trou, trois plaques de pierres sont enveloppées dans un drap. Gravées de caractères cunéiformes (l'écriture la plus primitive), elles décrivent le processus de la cérémonie du sablier (trois âmes religieuses, le sable lunaire, les incantations d'usage...), ses effets (le rajeunissement) et ses conséquences (cf. plus bas). Ce sont bien sûr les plaques de Sachem. Un archéologue confirmé mettra une journée à les traduire. Quant au sablier, Bartholomew lui a trouvé une cachette beaucoup plus sûre...

Que fait la police ?

Si les investigateurs tentent de mêler le shérif de Des Moines à leurs affaires (après tout, ils ont été attaqués par des hommes armés et on a saccagé leur maison), ils déchanteront très vite. L'homme, Josuah Denigan, est sur la fin de sa carrière et compte bien profiter de sa retraite autrement que dans une boîte en sapin. Bien sûr, il prendra leur déposition et promettra de diligenter une enquête aussi vite que ses maigres effectifs le lui permettront.
Notez que si les investigateurs ont abattu leurs agresseurs, ils ont tout intérêt à les enterrer discrètement dans le jardin (peut-être découvriront-ils alors les trois corps de prêtres décapités) s'ils ne veulent pas avoir maille à partir avec la justice, ne serait-ce que le temps de prouver qu'ils étaient en situation de légitime défense.

C'hu malâââde...

La cérémonie accomplie par Bartholomew commence à produire ses effets sur l'environnement : les plantes meurent lentement, le sol se dessèche, les animaux et les enfants tombent malades, les adultes sont de plus en plus fatigués... La zone d'effet, relativement restreinte heureusement à cause de la petite quantité de sable dont disposait le professeur, ne dépasse pas une dizaine de kilomètres autour de la maison. Vos investigateurs, pour leur malheur, sont au centre du cercle et ils seront donc les plus affectés par les effets secondaires du sort.
Au bout de deux jours, ils se sentent fatigués, ont tout le temps soif, commencent à perdre leurs cheveux en se coiffant... En termes de jeu, ils perdent un point de vie par semaine, jusqu'à la mort ou, plus vraisemblablement, jusqu'à ce qu'ils quittent la région.

Concernant les conséquences du sort, les tablettes sont moins précises. Le texte dit précisément ceci : *" L'ire sèche du dieu sombre* (un des noms de Nyarlathotep) *dévastera la région pendant cent lunes et mille lunes encore passeront avant que la terre soit à nouveau fertile. "* Aucune mention des effets sur les êtres humains et les animaux.

Perséphone Phinée

Toujours fringante malgré ses presque trois mille ans (elle en paraît quarante). Perséphone Phinée est la méchante de l'histoire. La culture acquise au cours de sa très longue vie et les expériences vécues en font une adversaire redoutable qui joue de son charme comme d'une arme. Qui imaginerait que cette aristocrate grecque raffinée, une chrétienne pratiquante participant activement et de bon cœur à la vie de la paroisse, a causé sans doute plus de morts que la bataille de Verdun ? Elle ne compte plus les régions qu'elle a désertifiées pour s'assurer la vie éternelle.
Pendant le scénario, son seul et unique but est de récupérer le sablier de Sachem. Elle met tout en œuvre pour y parvenir et, plus le temps avance, moins elle prendra de précautions et moins elle hésitera à recourir aux sortilèges et à la manière forte. Grâce aux rapports réguliers que lui font les mafieux de Détroit sur les activités des investigateurs, elle comprend très vite que ces derniers sont également à la recherche du sablier. Tout en menant sa propre enquête et pour mettre toutes les chances de son côté, elle continue donc à les faire filer, au cas où ils seraient moins abrutis qu'ils en ont l'air.
En termes de jeu, sa santé mentale est depuis longtemps à 0, elle possède plusieurs ouvrages du mythe recueillis au cours de sa longue errance, ainsi qu'une vingtaine de sorts.

For 10 ; Con 13 ; Tai 10 ; Int 18 ; Pou 18 ; Dex 14 ; App 16 ; Edu 25 ; San 0 ; PV 12.

Sortilèges : Flétrissement, Atrophie d'un membre, Invoquer/contrôler les bêtes lunaires, les Byakhee, les vampires stellaires et les horreurs chasseresses, Arrêt cardiaque, Contacter Nyarlathotep, Terrrible malédiction d'Azathoth, Signe de Voor, plus dix sortilèges au choix du Gardien.

Compétences : parler à peu près toutes les langues 90 %, Mythe de Cthulhu 85 %, Histoire 90 %, Psychologie 78 %, Occultisme 75 %, Baratin 98 %, Persuasion 89 %.

Je pense donc je joue

En deux jours bien remplis, les investigateurs ont recueilli suffisamment d'informations pour cogiter sec et tenter d'y voir un peu plus clair. Ils savent à quoi sert le sable qu'ils ont reçu et à quelles activités se livrait l'ancien propriétaire des lieux. Ils savent aussi qu'une certaine Grecque est à la recherche d'un sablier possédant l'incroyable pouvoir de rendre la jeunesse.
Voici quelques pistes que les investigateurs peuvent explorer (n'oubliez jamais que quoi qu'ils fassent, ils sont en permanence filés par au moins deux hommes de Perséphone) :

• perséphone home

Le fil peut sembler fort mince mais il mérite pourtant d'être tiré car il peut mener à Perséphone. L'enquête sera pénible. Les gens de l'Iowa sont méfiants et n'aiment pas les étrangers qui posent trop de questions saugrenues. S'ils parlent d'une femme grecque aux commerçants de Des Moines, on les prend pour des pervers et on leur répond systématiquement qu'il y a une petite communauté hellène ramassée autour de l'église orthodoxe de Saint Christophos et qu'ils n'ont qu'à s'adresser à eux.
L'église est assez facile à trouver, plus facile en tout cas que le prétexte de leur visite ; " Euh, voilà, on cherche une femme, euh... comme qui dirait grecque la femme... ". Bref, ils ont intérêt à faire preuve de persuasion et surtout d'imagination s'ils veulent obtenir l'information recherchée. À vous de juger si leur bobard est crédible. Quoi qu'il en soit, la seule femme grecque arrivée récemment à Des Moines est Perséphone Phinée. Le pope de l'église, le père Démis, en dira le plus grand bien. Elle est riche et généreuse (la toiture de l'église lui dit merci), bonne chrétienne et supporte son récent veuvage avec beaucoup de dignité. Rien dans tout ça qui corresponde à l'image qu'on se fait d'une séide de Nyarlathotep.

La maison de Perséphone, un peu à l'écart de la ville, est une des plus belles de la région. Dès qu'il devient évident que les PJ s'intéressent de près à la bâtisse, les hommes qui les suivent préviennent immédiatement leur chef (le seul a être en contact avec Perséphone) qui prévient la patronne. Comprenant qu'elle est repérée, elle leur donne aussitôt l'ordre de kidnapper ces fâcheux et de les lui amener vivants. Aussitôt que l'occasion se présente (pas de témoin dans les environs), cinq mafieux armés jusqu'aux dents leur tombent sur le poil et leur demandent gentiment de les suivre sans faire d'histoire. Contrairement aux apparences, ce sont vos investigateurs qui ont l'avantage puisque les malfrats ont ordre de ne pas tirer ; ils ont donc tout intérêt à jouer des poings pour se tirer d'affaire, à défaut de quoi ils feront connaissance avec Perséphone puis avec sa cave et enfin avec Henry qui y croupit depuis deux semaines. L'esprit atteint par ses expériences récentes, il pourra, entre deux flots de borborygmes baveux, leur expliquer ce qu'il sait de l'histoire. Maigre consolation puisqu'il est fort probable que c'est pour eux la fin de l'aventure. Perséphone prendra beaucoup de plaisir à les torturer jusqu'à ce qu'ils avouent tout ce qu'ils ont appris. Elle les laissera ensuite mourir de faim. S'évader ne sera vraiment pas une chose facile (inutile de tenter le coup du mal de ventre, on se doute bien qu'ils sont malades puisqu'on ne leur donne rien à manger), mais pas totalement impossible. S'ils y parviennent, Perséphone utilisera tout l'attirail de sortilèges dont elle dispose pour les retrouver et les envoyer *ad patres*. Elle ne peut en aucun cas prendre le risque de laisser dans la nature des gens qui en savent beaucoup trop sur ses activités.

• Henry, dis-moi oui

Autre piste exploitable, celle du mystérieux Henry résidant à Arkham. L'enquête est longue et difficile, mais là encore le jeu en vaut la chandelle puisqu'elle permet de remonter jusqu'à Perséphone.

Si les PJ ont un cerveau ou, à défaut, un peu d'intuition, ils devraient faire le raisonnement suivant : Bartholomew était un universitaire, la ville d'Arkham est connue pour son université (Miskatonic), il y a donc quelques chances pour qu'Henry travaille à Miskatonic. Comme qui dirait qu'on n'a rien à perdre, autant essayer... En route pour Arkham.
Après avoir trouvé le prétexte qui va bien (et réussi le jet de Baratin en conséquence), la secrétaire donnera les noms de trois professeurs prénommés Henry : Henry Adams (professeur de droit), Henry Sasko (professeur de littérature ancienne) et Henry Tylburman (professeur d'histoire médiévale). Reste à les contacter un par un et à découvrir lequel est le bon. Il suffit de consulter le planning des cours pour savoir qui travaille dans quelle salle et à quelle heure. Les Pr Adams et Tylburman ne connaissent pas Jefferson. Quant au Pr Sasko, il n'a donné aucune nouvelle depuis trois semaines environ (référez-vous à la chronologie et estimez son temps d'absence en fonction de la durée de l'enquête de vos PJ). Ça fleure bon la baleine sous le gravillon. Re-prétexte pour dégoter son adresse et direction un petit appartement au cœur de la vieille ville d'Arkham. La porte de la garçonnière, au dernier étage de l'immeuble, a de toute évidence été forcée. L'appartement lui-même est complètement retourné et pas de traces du Pr Henry (et pour cause...). Le voisinage n'a rien entendu, la concierge est ivre du matin au soir et n'a pas balayé les escaliers depuis au moins un an. Une fouille en règle des décombres révèle les indices suivants :

- Dans le fatras de papiers éparpillés au sol : les relevés de compte bancaire. Ils confirment un virement de dix mille dollars venant du compte de Bartholomew Jefferson.
- Dans la salle de bain : en déplaçant la baignoire sabot, ils trouvent une petite valise en cuir contenant plusieurs textes anciens volés à la bibliothèque de l'université. Il s'agit d'extraits de plusieurs ouvrages du Mythe (connaissance du Mythe +4 %) contenant, entre autres ignominies, deux sorts : Invoquer / contrôler les Byakhee et Invoquer / contrôler les bêtes lunaires.
- Sur et dans le secrétaire : des traces de sang. Si les investigateurs prennent le temps de le démonter entièrement (ou s'ils vous précisent qu'ils cherchent un tiroir secret), ils trouvent le journal de Sasko. Quelques extraits intéressants :

"Toute cette histoire est proprement invraisemblable. Depuis que j'ai découvert leur existence, je croyais être prêt à tout, mais de là à imaginer la possibilité d'une vie éternelle... Ce qui me désole le plus, c'est que je n'aurai sans doute jamais l'occasion de la rencontrer alors qu'elle a vu tellement de choses. Jefferson est fou. Elle ne le lâchera jamais."

"Jefferson m'a dit qu'il avait fait des recherches sur la Grecque. Cette femme est un monstre et pourtant je ne peux pas m'empêcher d'être fasciné par son intelligence prodigieuse. J'ose à peine concevoir les stratagèmes qu'elle a imaginés pour traverser les siècles et tuer autant de personnes sans jamais être repérée. Il pense qu'elle a plus de deux mille ans. J'ignore encore d'où il tire toutes ces informations mais je profiterai des prochaines vacances pour lui rendre visite."

Le sablier de Sachem

Le sablier mesure environ cinquante centimètres de haut. Deux crânes humanoïdes recouvrent les deux globes constituant le sablier lui-même. Un orifice clos par un bouchon de métal permet de le remplir du précieux sable. La cérémonie peut avoir lieu à n'importe quel moment de l'année. Elle requiert simplement (si j'ose dire), le sacrifice de trois âmes religieuses (la religion et le sexe des sacrifiés importe peu). Ils sont suppliciés par l'officiant avant d'être décapités. Les têtes sont ensuite posées à même le sol, en triangle au centre duquel l'officiant prend place. C'est la quantité de sable mise dans le sablier qui détermine la puissance du sortilège. Une poignée permet de rajeunir de dix ans... et de désertifier une zone de dix kilomètres de rayon. Les effets perdurent pendant une dizaine d'années. Chaque cérémonie coûte 1D6 point(s) de santé mentale au magicien. Au cours du rite, le corps de l'officiant se dessèche atrocement avant de retrouver sa jeunesse. Assister au rituel coûte 2D10 points de San.
Lorsque les investigateurs auront compris à quoi sert le sablier et s'ils parviennent à le récupérer et à se débarrasser de Perséphone, la tentation peut être grande de l'utiliser pour leur profit personnel. Si certains d'entre eux sont âgés et ont une santé mentale déjà bien atteinte, essayez de leur faire jouer le terrible dilemme. Renoncer aux pouvoirs du sablier et mourir bêtement de vieillesse dans quelques années ou connaître les délices de la vie éternelle ? Qui parmi eux prendra la responsabilité de détruire un objet possédant un tel pouvoir ? Il est sans doute possible de l'étudier... S'ils commettent l'erreur de le conserver, ils vont au devant de nouveaux ennuis. Le sablier de Sachem excitera forcément les convoitises.

"Jefferson m'a demandé de lui procurer le sable. J'ai eu le malheur de lui dire que je possédais l'extrait d'un codex où était transcrit une cérémonie impie permettant d'invoquer certaines créatures ayant le pouvoir d'accomplir cette tâche incroyable. Il sait que j'ai d'importants problèmes financiers et il sait aussi que je meurs d'envie de voir à quoi peuvent bien ressembler ces êtres venus de l'espace. Quant à moi, je sais que je ne devrais pas, mais c'est plus fort que moi."

"C'est fait. Je le regretterai toute ma vie. Maintenant je sais qu'elle sait. Où que j'aille elle me retrouvera et je paierai cher ma curiosité."

• Le neveu de Bartholomew

Cette piste est la seule qui mène directement au sablier. Deux indices permettent de l'emprunter.

- Si les investigateurs sont allés chez le médecin qui a constaté la mort de Bartholomew, celui-ci leur a précisé qu'il avait remis toutes les affaires que le défunt portait sur lui à son seul héritier, Michaël Jefferson.
- Le nouveau propriétaire de la maison a acheté cette dernière meublée. Mais il sait (s'il vous le demande), que le neveu est venu récupérer les affaires personnelles de son oncle la veille de la signature.

Le neveu est donc sûrement, à son insu, en possession de documents ou d'objets utiles à la poursuite de l'enquête. Trouver son adresse est chose facile : elle figure dans le contrat de vente. Il réside à une centaine de kilomètres de là, dans un bled paumé du nom de Mistridge Church. C'est un jeune homme timide et mal dans sa peau. Son oncle était sa dernière famille et il se retrouve désormais seul dans une grande maison vide, les poches pleines d'un argent dont il ne sait que faire. Il sera surpris de revoir l'acheteur de la maison aussi tôt mais recevra tout le monde avec beaucoup de civilité.
Les choses se gâteront si les investigateurs évoquent sans détours le véritable but de leur visite. Pas question de céder ni





même de montrer quoi que ce soit. Le contraindre par la force serait une très mauvaise idée car l'objet que les PJ cherchent n'est pas parmi les souvenirs qu'il possède... Si malgré tout ils en viennent à de telles extrémités, ils trouveront dans le tiroir d'une commode plusieurs boîtes à chaussures contenant les effets personnels de Bartholomew : montres, photos de familles, etc. Il n'y a rien à en tirer.

Pour obtenir le renseignement qu'ils cherchent, ils doivent la jouer tout en finesse. Un bon moyen est de prétendre qu'ils viennent parce qu'ils sont tombés amoureux de la maison de Bartholomew et qu'ils veulent en savoir plus sur lui et sur l'histoire de la demeure. Michaël sera enchanté de satisfaire leur curiosité et parlera des heures durant de sa famille, des barbecues dominicaux de son enfance dans les environs de Des Moines... et, de fil en aiguille, il en arrivera à raconter, la voix tremblante, les derniers jours de son oncle et son enterrement. La phrase importante est courte et peut paraître anodine : "Je n'ai même pas eu le courage de le déshabiller avant la mise en bière. "

Bartholomew Jefferson a bel et bien emporté son secret dans la tombe !

Exhumation macabre

La dernière piste exploitable est donc celle du cimetière de Des Moines. La perspective d'avoir à déterrer un cadavre n'a rien de réjouissante, mais il faut bien s'y résoudre. Le cimetière est en plein cœur de la ville et l'opération d'exhumation du corps ne peut se faire que de nuit, toujours sous l'œil attentif des sbires de Perséphone. Les investigateurs devront tout d'abord franchir le mur d'enceinte et déjouer l'attention du gardien et de ses deux chiens. Ces formalités passées, ils ne seront plus dérangés pendant leur sinistre besogne. Le corps est dans un état de décomposition avancé et il faut avoir le cœur bien accroché pour procéder à la fouille : une boîte d'allumettes, un paquet de tabac, un portefeuille contenant une centaine de dollars et une photo de son neveu et, autour du cou, une chaîne à laquelle est accrochée une petite clef, la clef d'un coffre de la Western Union Bank de Des Moines. Jefferson était un homme simple : quand il voulait protéger un bien précieux, il le déposait à la banque.

À moins que les PJ n'évoquent leur découverte à voix haute, les malfrats dissimulés dans les bosquets n'interviendront pas. Dans le cas contraire, ils font irruption, les sulfateuses au poing, et réclament la clef. À moins que les PJ ne résistent (la fusillade alertera le gardien qui préviendra aussitôt la police), ils finiront dans la cave de Perséphone. Elle récupérera le sablier dès le lendemain, passera encore une dizaine d'années à Des Moines avant d'accomplir une nouvelle fois le rite maudit qui lui assure la jeunesse éternelle, puis partira pour de nouveaux horizons.

La Western Union Bank

Reste à attendre fébrilement l'ouverture de la Western Union Bank, sise en la rue principale de Des Moines et, la clef en main, à réclamer l'ouverture du coffre n° 7856 et plus vite que ça. Le coffre est anonyme (raison pour laquelle il n'a pas été transmis en héritage à Michaël) et appartient au porteur de la clef. Le caissier ne posera donc aucune question et conduira les PJ jusqu'à la salle des coffres. On introduit la clef, on ouvre, le cœur bat à tout rompre et... le coffre est vide ! (nan, j'déconne) le coffre contient bel et bien le sablier enveloppé avec soin dans une grande toile. L'objet tant convoité en leur possession, il faut maintenant prendre une décision rapide sur ce qu'il convient d'en faire (cf. *Le sablier de Sachem*).

Quand les hommes de Perséphone verront les PJ ressortir de la banque avec un gros paquet sous le bras, ils alerteront aussitôt la patronne. Ils ont très peu de temps pour s'en débarrasser avant l'assaut final.

Pas de pitié pour la pythie

Comprenant que les PJ ont mis la main sur son cher trésor, Perséphone prend personnellement la direction des opérations et lance la chasse. Le combat final doit être grandiose : un fort Alamo nocturne avec les investigateurs retranchés dans la maison de Bartholomew et les mafieux dans le rôle des Mexicains serait parfait. Si ses hommes se font canarder comme à la foire et ne parviennent pas à prendre la maison, Perséphone, ivre de colère, lâchera tout son attirail de sorts en commençant par les créatures les plus puissantes. Les gangsters seront les premiers à trépasser sous les griffes des choses venues d'ailleurs dont les couleurs sortent du spectre avec des dents non euclidiennes partout. Le seul moyen d'en finir définitivement avec ce flot d'horreur est de buter Perséphone sans autre forme de procès.

Si vos investigateurs viennent à bout de cette histoire, ils auront bien mérité leurs points de San de la victoire et quelques semaines de vacances dans un endroit calme et tranquille. Le Sahara par exemple.

Textes : Benoît Clerc
Illustrations : Vincent Lamassonne
Merci à Éric Hérenguel

Bloodlust

Du sang sur les dunes



“ En vérité, je vous le dis, la fin de l'esclavage est proche ! Réjouissez-vous car le Messie est arrivé. Il foule enfin Tanæphis pour nous libérer de l'emprise des faux dieux de métal, pour nous libérer des armes. Acclamez sa venue et bénissez son nom car il est la seule vérité. ”

Début du sermon aux croyants prononcé en six heures par le primus Fovilien

Ce scénario pour *Bloodlust* s'adresse principalement à un meneur de jeu et à des joueurs connaissant un minimum le jeu. Il peut également être proposé à des joueurs ayant fini la campagne et donc vraisemblablement possédés. Reportez-vous alors aux encadrés prévus à cet effet. N'ayez pas peur si ce que vous découvrez ici remet en cause certaines choses que vous croyiez certaines et lisez jusqu'au bout avant de commencer à jouer. Le supplément *Poussière d'ange* s'avérera très utile. Bon carnage.

L'histoire pour celui qui doit savoir

Là-haut dans le ciel ça brille...

Tout commence par un curieux phénomène stellaire. Une comète apparaît dans les cieux de Tanæphis par une nuit sans lune. Quatre sages qui observent les étoiles y voient un message et partent à sa poursuite. Au même moment, un drame est en train de se dérouler à Durville...

Vraie romance

Il y a près de vingt ans, en 1012 après Néinnes, Raman Habib était l'un des marchands les plus puissants de Durville. Chef de la puissante maison Habib, il occupait une place importante au conseil des treize et partageait avec ses frères une immense fortune. Mais le vrai bonheur de Raman, c'était sa fille unique, Yaïsha. Il l'avait élevée comme une reine depuis la mort de sa mère en couche et n'avait jamais voulu reprendre femme. Yaïsha, alors âgée de quinze ans, commençait à comprendre que son bonheur s'arrêterait le jour où son père lui trouverait un mari. Les prétendants riches et libidineux se succédaient d'ailleurs à leur porte, rêvant de se farcir l'oie blanche et sa dot. Tout ça se serait fini par un beau mariage si un jeune Piorad porteur du nom de Janösh Torsberg n'était passé par-là. Son arme, Finaldeath, le cimeterre vampire, avait une vieille canine contre la maison Habib. L'arme s'arrange donc pour mettre en présence les deux jeunes gens. Et là, inévitablement, la magie de l'amour fonctionne pour servir ses plans. Le jeune aventurier voit dans la princesse batranoban un trésor à conquérir, alors que la jeune fille rêve d'un aventurier romantique qui l'enlèverait par amour. Ils se donnent un rendez-vous secret où ils s'avouent leur flamme. Pour sceller leur union, l'arme les convainc que la seule chose à faire est de prendre la virginité de la jeune femme. Et hop, sitôt dit, sitôt fait ! Ils se quittent ensuite, non sans que Janösh ne promette de trouver un moyen de l'arracher à sa famille et ce même s'il doit aller chercher tous les Piorads du nord et faire tomber les murailles deux fois millénaires de Durville.

Les étoiles, toujours les étoiles

La comète se rapproche et ceux qui l'observent sont de plus en plus nombreux. Les quatre illuminés qui l'ont aperçue les premiers vivent dans des régions différentes du continent, mais ils ont tous la conviction que leur vie va changer quand la comète s'écrasera. Reste à savoir où elle va tomber.

Janösh + Yaïsha

Conseillé par Finaldeath qui poursuit sa vengeance, Janösh décide d'opter pour un enlèvement spectaculaire qui discréditera l'honneur de la maison Habib. L'arme met alors au point un plan machiavélique qui passe par la disgrâce, la ruine et la mort de tous ses représentants. Les deux amoureux se revoient furtivement au marché aux épices et Yaïsha apprend à ses “ sauveurs ” qu'elle porte un enfant de Janösh. L'occasion est trop belle et Finaldeath exulte en peaufinant son plan. Les préparatifs prennent cependant quelques mois, durant lesquels Finaldeath s'emploie à saper la réputation des Habib et à renforcer leurs ennemis. D'autres maisons convoitent bien entendu leur immense réussite. Yaïsha a de plus en plus de mal à cacher sa grossesse et à refuser tous les prétendants que lui présente son père. La coutume locale veut en effet que les femmes n'aient pas leur mot à dire en matière matrimoniale. Raman a beau être un bon père, il commence à se demander si sa fille ne va pas le faire tourner chameau. Un beau soir, Formin Bélou, membre de l'honorable maison des Bélou, vient présenter sa demande à Raman. Les deux marchands ont beau être officiellement amis, Formin en veut à Raman depuis des années d'occuper au conseil une place qui doit - d'après lui - revenir aux Bélou. Yaïsha est présente pendant l'entretien. Elle décline sèchement les avances du vieux Formin ; ce dernier se rapproche d'elle et arrache rapidement son ample robe, révélant son corps splendide. Raman dégaine son arme mais reste bouche bée devant le gros ventre de sa fille. Formin crie au complot et s'en va au conseil avec perte et fracas répandant partout la nouvelle que les filles Habib sont des putains qui veulent se marier et faire reconnaître leurs bâtards par d'honnêtes gens. Les mâles Habib ne sont donc que des pourceaux maquereaux, incapables de protéger la virginité de leurs filles qui se vautrent dans la luxure.
L'affront est immense. Raman et sa maison sont la risée de tous en une soirée. Ils décident de se venger en allant exterminer les Bélou. Yaïsha est battue et enfermée dans sa chambre en attendant le retour des guerriers. C'est ce moment que choisissent Janösh et Finaldeath pour investir le palais des Habib qui est exceptionnellement déserté par la majorité des combattants. Aucun porteur n'est là pour s'opposer

Si les joueurs sont des possédés

Tout va se dérouler de la même manière, à la différence près que les possédés auront momentanément perdu leurs pouvoirs. Le tatouage enfermera sous leur peau un petit fragment de météorite qui rendra leurs pouvoirs inefficaces en drainant presque tout le mana de leur corps. Dans le cas où les deux âmes seraient encore distinctes et non pas fusionnées, celle de l'arme serait dans le coma et seule celle de l'homme resterait vive. Seule la destruction de la comète leur rendra tous leurs pouvoirs.

à eux. Ils massacrent alors consciencieusement une dizaine de gardes, une trentaine de femmes et une cinquantaine d'enfants avant de retrouver Yaïsha et de fuir avec elle dans le désert.

Le ciel se rapproche encore

Nos quatre mystiques de la comète sont un charlatan batranoban, un poète thunk, un sorcier gadhar et un érudit derigion. Ils sont, chacun de leur côté, convaincus de la future collision et décident de partir assister à la rencontre. L'étoile devrait tomber, selon leurs différents calculs, plus ou moins au nord de Lehnin, dans le désert de Haâs. Alors, ils mirent leurs sandales et ils y allèrent...

L'infernale poursuite

Les tourtereaux se sont envolés et la cage est cassée. En rentrant dans leur quartier général, les troupes des Habib, menées par Raman et ses quatre frères, sont décimées mais victorieuses. La tête de Formin Bélou a roulé sur le sable et plus personne ne rit en les voyant passer car les insultes ont été lavées dans le sang. Seulement le bilan est lourd et le massacre des familles, des enfants et des serviteurs aggrave encore les choses. Comprenant qu'ils sont tombés malgré eux dans un complot, ils décident de se venger et de retrouver Yaïsha et ses ravisseurs assassins. La description faite par les survivants du Piorad et de son arme permet d'ailleurs d'identifier Finaldeath dont la réputation de traîtresse n'est plus à faire. Rassemblant leurs dernières forces, les Habib partent en vendetta. La piste est encore chaude et s'enfonce dans le désert. Les fuyards ont pas mal d'avance et une expédition punitive est montée contre eux, assistée par les autorités qui mettent à disposition des membres du conseil des treize des forces militaires comme les Gardiens de la Route. D'oasis en village, de grotte en campement, Jänosh, Yaïsha et Finaldeath se sauvent. Mais la jeune femme a été profondément émue par tous les événements. En apercevant sa famille à ses trousses, alors que tout semble perdu et qu'ils sont encerclés dans une petite oasis à quelques polacs au nord de Lenhin, elle perd prématurément les eaux et commence à accoucher, aidée par un hongreur de chameaux. Marid, second après Raman qui ne peut se résoudre à exécuter sa propre chair, vient en découdre. Il est porteur de Fidelia, une hallebarde dieu puissante qui a contribué grandement à élever la maison des Habib et voit dans les actes de Finaldeath un motif de mort définitive. Le combat est terrible et se produit devant la tente où Yaïsha donne la vie. Les armes déchaînent leur puissance en pompant une grande quantité de mana. L'issue du duel reste longtemps incertaine...

La naissance et la mort

Au milieu du cercle des Habib qui assistent à la fin du combat, les deux guerriers saignent de toute part. De leur côté, les savants arrivent en vue de l'oasis où se déroule la lutte à mort. La comète éclaire la nuit de tous ses feux, elle semble remplir le ciel. Jänosh brandit Finaldeath pour terrasser son adversaire, Yaïsha donne la vie à un garçon, les astrologues retiennent leur souffle et le temps semble s'arrêter. Et là, catastrophe : la comète s'écrase sur l'oasis dans un déluge de feu et de destruction. Elle anéantit toute vie. Les quatre illuminés se précipitent pour observer le phénomène. En arrivant sur les lieux, ils découvrent le cratère creusé par l'impact. Il n'y a aucune trace de vie, la végétation ayant été carbonisée. Mais au milieu de cet enfer retentit soudain un vagissement. En se précipitant, ils découvrent en même temps un nourrisson entre les cadavres d'un polac et d'un chameau. Ils en concluent qu'il est arrivé avec la comète : c'est donc un envoyé des étoiles, un messie, un miracle. Les quatre revendiquent la découverte de l'enfant et la propriété de la comète. Incapables de se mettre d'accord, ils divisent le territoire en quatre parts égales, se partageant la comète. Pour l'enfant, ils décident de l'élever tous ensemble et de le laisser choisir une fois adulte qui d'entre eux quatre sera le représentant de la vraie foi. Ils nomment l'enfant Razël, littéralement " envoyé de Raz " en batranoban.

Enfin le scénar

Acte I Survivre au désert (une heure de jeu)

Introduction pour les joueurs

Les joueurs, qu'ils se connaissent ou non, se réveillent nus dans le désert. Ils n'ont au début aucun souvenir de ce qui a bien pu leur arriver et éprouvent une terrible sensation de manque : leurs armes ont disparu. Ils subissent une sorte de choc traumatique causé par la séparation. En observant leur corps, ils remarquent qu'ils portent un étrange tatouage noir sur la cheville : un œil dans un cercle d'épines. Le tatouage a l'air récent et les fait un peu souffrir. Ils n'ont ni arme ni équipement et aucune trace dans le sable n'explique comment ils ont atterri là. La fine couche de sable qui recouvre leurs corps a pu recouvrir les traces. S'ils ne se connaissent pas, c'est le bon moment pour faire connaissance. Leurs paroles dérangent apparemment quelques rapaces qui commencent à tournoyer autour d'eux. Au loin, ils entendent des aboiements. Un jet de Repérage permet de localiser une bande d'une dizaine de chacals qui les prend en chasse. Les prédateurs canins restent pour l'instant à bonne distance, attendant que le groupe soit plus affaibli ou séparé. À vous de leur mettre la pression sans déclencher pour l'instant de combat. C'est apparemment le matin et les joueurs peuvent voir avec anxiété le soleil Fez monter lentement dans le ciel. Ils commencent à en ressentir la brûlure.

Razël

Beau jeune homme de vingt ans, Razël porte des cheveux blonds et longs et la barbe courte. Il est fin et musclé. Sa peau cuivrée est parfaitement bronzée et ses yeux bleu très pâle ont parfois un énigmatique reflet rouge. L'enfant des étoiles n'est pas ce qu'il prétend être. C'est en fait le fils de Janösh et Yaïsha qui a été protégé de la mort par Finaldeath. Le cimeterre vampire n'a pas pu sauver son porteur qui était déjà mourant au moment de la collision de la comète. Elle a alors tenté de fusionner avec celui qui avait d'après elle les meilleures chances de survie. La fusion rate mais elle a sur l'enfant un effet protecteur au moment de l'impact. Razël devient cependant le nouveau porteur de Finaldeath. Depuis vingt ans, le cimeterre enfermé dans la météorite en fusion gère toute la vie du cratère. Le combat qui a précédé la naissance a créé une poche de magie glauque, ce qui fait de Razël un monstre. Il draine le mana en utilisant le pouvoir de la météorite qui est faite d'un matériau extraterrestre qui est utilisé pour retenir le mana. Pour ceux qui savent, ce sont dans des plaques de cette matière que sont enfermées les âmes qui deviennent des armes. Mais c'est une autre histoire... (cf. l'excellent supplément *Vengeance*).

Souvenirs, souvenirs

En se concentrant, les joueurs retrouvent facilement leur identité. Ils se souviennent aussi de leur vie et de leurs précédentes aventures mais pas moyen d'avoir un souvenir récent. Le mieux qu'ils puissent trouver, c'est qu'ils ont été engagés par un marchand de Durville pour... faire quelque chose. Élucider un mystère mais lequel ? Il leur faut partir pour tirer les choses au clair et retrouver leurs biens, leurs armes et survivre au désert d'ici là. Alors qu'ils se demandent quelle direction prendre, l'un d'eux remarque un tourbillon noir et très lointain. Serait-ce l'une de ces terribles tempêtes d'épice dont parlent avec effroi les plus courageux guerriers ? La direction opposée s'impose donc comme un choix évident et c'est le nord. En marchant, les joueurs vont petit à petit se fatiguer. La tempête va se rapprocher d'eux lentement. Toutes les heures faites-leur faire un jet de Constitution x 4 (x 5 pour les Gadhars, x 3 pour les Derigions). Chaque échec correspond à un coup de soleil et leur fait perdre un point de Constitution virtuelle qui ne pourra être retrouvé qu'avec du repos. Les joueurs pourront au fil de leur voyage trouver de grosses

pierres (dommage E). Au bout de six heures, les chacals attaqueront. Ils sont deux fois plus nombreux que les joueurs. Ils les encerclent et leur foncent dessus. Il suffit aux joueurs d'en tuer un pour mettre les autres en fuite. Ils sont conduits par un grand mâle. Après le combat, les joueurs n'ont plus qu'à reprendre leur route clopin-clopant s'ils ont été mordus. La tempête semble se rapprocher encore. Alors que la nuit approche six heures après le combat avec les chacals, les joueurs commencent à désespérer. Ils ont faim, ils ont mal, ils sont brûlés de partout (ceux qui n'auraient plus de Constitution sont dans le coma) et la grande tempête va probablement les engloutir. Le vent tourbillonne autour d'eux et l'œil du cyclone se rapproche : il dégage une étrange mélodie et des couleurs bizarres. Il reste une grande dune devant eux. Peut-être pourront-ils se cacher derrière, c'est leur dernier espoir. Obligez-les à faire des jets de Force de plus en plus difficiles pour avancer. Faites-les retomber, la seule manière de passer la dune étant de s'entraider en se tenant tous par la main.

sauvés ?

Alors qu'ils atteignent ensemble le sommet, une vision magique s'offre à eux, qui leur ramène à la fois l'espoir et la mémoire. Au centre d'un grand cratère se dresse une construction immense et étrange, une sorte de gigantesque temple inachevé. Quatre façades très différentes font face aux points cardinaux. Le centre de l'édifice est à ciel ouvert et permet d'apercevoir une gigantesque pierre scintillante, une sorte de gros morceau de quartz. Tout autour de l'édifice qui se trouve bien à un millier de pas des joueurs, des silhouettes s'agitent, charriant des pierres et du mortier pour continuer l'édifice qui s'élève haut dans le ciel. Personne ne semble particulièrement inquiet de la tempête qui devrait pourtant passer là et tout dévaster. Les joueurs se souviennent alors que leur employeur, un certain Arian Bélou, les a chargés d'enquêter sur une curieuse secte du désert. L'arme de Bélou, la dague Brainsucker, avait aussi donné une mission à leurs armes, mais là les souvenirs sont plus flous. Les joueurs se sont donc enfoncés dans le désert, sont arrivés ici et ont rencontré un énigmatique jeune homme, Razël, qui les a invités à se restaurer et à se reposer. Mais en entrant dans le cratère, ils ont senti un étrange malaise. Leur souvenir suivant étant le réveil de ce matin dans le désert.

Ils se précipitent donc vers le cratère et en franchissent le bord au moment où la tempête les rattrape. Et là, miracle, elle semble contourner de part et d'autre le cratère luxuriant. En levant les yeux, les joueurs peuvent voir des milliers de couleurs formées de curieux dessins, certains géométriques, d'autres plus curieux évoquant des formes comme des corps enlacés, des visages terrifiés ou encore des armes. À l'intérieur des volutes de sable, on devine que les sources de la couleur sont en fait des particules de multiples épices mélangées par les puissantes bourrasques de vent. Puis la tempête passe et poursuit son chemin dans le désert. Une jeune femme à la peau claire vient alors vers eux en courant : elle est poursuivie par trois gardes armés de lances et de boucliers qui semblent d'origine gadhar.

Ça se complique

Acte II L'envoyé des étoiles (cinq heures de jeu)

Avant de pouvoir jouer cette partie, vous devez être au fait de la disposition des lieux (cf. encadré *Le cratère*), des cultes en présence (cf. *Les quatre cultes*) et de l'histoire (cf. *La vérité enfin !* et *La comète et ses pouvoirs*).

une baston et une rencontre

Les joueurs viennent de pénétrer dans le cratère par le sud sur le territoire atatounga. La jeune femme qui se précipite vers eux est une cultiste des Razëlites : elle est venue faire un sermon aux militaires et n'a pas été très bien reçue. Les trois Gadhar qui la pourchassent ont bien l'intention de la violer avant de la reconduire sur le territoire de son culte. Bien qu'elle prône l'amour libre, la jeune Miriel n'est pas trop tentée. Elle fuit donc et va demander de l'aide aux joueurs en les prenant à partie. Ils sont nus, désarmés et vraisemblablement épuisés, si ce n'est blessés. Les trois gardes vont donc les menacer de leur lance et leur ordonner de se rendre. C'est ce qu'ils ont intérêt à faire s'ils ne veulent pas être taillés en pièces. Une fois arrêtés, ils sont conduits devant le maréchal Mobula. Ce dernier les reçoit dans son temple-caserne en privé. Il leur apprend la situation générale du cratère et leur explique



Les quatre cultes

La place manque pour les évoquer en détail. Vous trouverez donc une description qui vous permettra de les comprendre. À vous de broder pour les rendre crédibles au maximum. Tous croient en Dieu, une divinité unique omnipotente et intemporelle. Mais ils ont des façons très différentes de comprendre et d'appliquer son message. Les sectateurs se promènent librement dans toutes les zones mais rentrent sur leur territoire pour les sacrements et pour dormir et travailler à la construction de leur temple.

Les Razëlites

Sous l'égide de celui qui se fait appeler le Primus Fovilien, près de cinq cents âmes prient tous les jours Razël. Les membres de ce culte sont pacifistes et intellectuels et recherchent par le savoir la liberté " qui est l'état normal de tout homme ". Ils portent de longues toges blanches. Pour entrer dans la communauté, il faut faire vœu de fidélité et d'amour à Razël. Le culte est hiérarchisé : un Primus, trois Secondus, cinq Trescus et tous les autres sont des Quaternus. Ils passent leur temps en lecture, prière, méditation, conférence et débat. La construction de leur temple avance lentement mais sûrement car des architectes vorozions et derigions mènent les travaux depuis plusieurs années. Les tours qui en sont nées sont un mélange de fermeté et d'élégance. Elles sont nommées " Pics du savoir et du plaisir ". Elles représentent dix grands phallus fièrement dressés vers le ciel. À l'intérieur, les Razëlites conservent tous les livres et les documents qu'ils ont récupérés, recopiés ou écrits au cours des années. Il y a plus de dix mille volumes. C'est donc l'une des plus grandes bibliothèques de tout le continent, après celle de l'Empereur, à Pôle. Le premier jour de chaque mois, ils se livrent tous à une grande cérémonie. Cela commence par une heure de prière, puis un sermon du Primus. Ensuite, il y a un grand banquet et, enfin, une gigantesque partouze. Telle est leur conception de la liberté totale et sans tabous !

Les Fleurs étoilées

Dirigée par la main habile du Grand Horticulteur thunk Danouil, cette secte est la plus pacifique de toutes. Elle croit en l'adoration de la nature, qui est la plus belle et l'unique réelle œuvre de Dieu. Les hommes doivent revenir à leur état naturel pour trouver le bonheur dans la chaleur de Dieu et de son envoyé, Razël. Tout leur territoire est fleuri et fertile. C'est un véritable miracle en plein désert. De très nombreuses essences poussent là. Elles fournissent toute l'année de très nombreux fruits qui permettent de nourrir tous les habitants du cratère. Les membres de ce culte passent leur vie à cultiver et soigner les plantes et les animaux qui vivent ici. Leur temple est une construction magnifique mais complètement anarchique de rocaille et de plantes grimpantes. Il y a une cascade et des grottes artificielles ; tout est fleuri et de très nombreux arbres s'amalgament à l'ensemble. Le culte regroupe des représentants de toutes les races du continent. Sous la conduite du Grand Horticulteur, ils cultivent et récoltent une épice qui ne pousse que dans le cratère : la Kirancone. Ils en consomment en permanence. Elle se présente à l'état naturel sous forme d'un petit arbuste. Ils en mâchent les racines, fument les feuilles, cuisinent les fleurs, font de l'alcool avec les fruits. En grande quantité, elle a pour effet d'augmenter toutes les caractéristiques et tous les désirs d'un point par an jusqu'à vingt pour les carac et dix pour les désirs. Seuls la volonté et le désir de violence sont affectés différemment : ils baissent d'un point par semaine jusqu'à atteindre trois. Tous les points perdus le sont définitivement ; en revanche les gains ne demeurent que si la consommation est journalière.

Le céleste chœur de la vie

Près de quatre cents fidèles suivent les enseignements du Confesseur bratanoban Osmir. Tous sont obsédés par le péché et sa rédemption. Leur vie n'est conditionnée que par cela. Osmir a édicté un code de conduite très strict qui rend énormément d'actions tabous. Sont en particulier proscrits le sexe, la nourriture, le sommeil, l'oisiveté, le mensonge, le silence, les blasphèmes de toute sorte et la désobéissance à Osmir et à la hiérarchie qu'il dirige. Un code de punitions et de privations très complet est là pour permettre au pécheur de racheter ses fautes et de retrouver la voie de Dieu. Tous les membres chantent en permanence des hymnes moralistes et répétitifs sur la rédemption et la punition du péché. Les punitions vont de la flagellation publique à l'amputation des parties génitales et des membres. Cela passe aussi par des jeûnes prolongés, des brûlures, des strangulations, des lapidations, des empalements et des écartèlements ou encore des expositions au pilori avec insultes et humiliations publiques. Tous les membres sont particulièrement fanatiques et traquent le péché chez leurs coreligionnaires. À la fois victimes et bourreaux, ils se vengent de leurs maux sur les autres. Aucune torture ne doit entraîner la mort. Les tortionnaires en herbe font donc bien attention. La majorité des membres sont batranobans. Leur temple est un bâtiment de fer et de pierre construit comme une gigantesque salle de torture et nommé " Maison de la Rédemption ". Il abrite des cages, des pieux, des chaînes, des piloris et autres chevalets de torture.

L'armée Atatounga

Constituée en majorité de Gadhars (80 %) et menée par le maréchal Mobula, cette secte est un culte guerrier organisé comme une force militaire. Ses trois cents membres portent des grades divers et sont regroupés en trois compagnies. Ils croient en la destruction des infidèles : tous ceux qui ne reconnaissent pas Dieu comme le créateur de tout et Razël son prophète. Ils sont ultra violents et passent leur vie à endurcir leur corps et à s'entraîner aux armes et à la guerre. Pour se prouver leur détermination, ils dévorent leurs ennemis après les combats. Ce sont d'ailleurs les seuls à quitter régulièrement le cratère. Ils partent en corps expéditionnaires et vont attaquer un village, une oasis ou une caravane marchande. Ils assurent la sécurité du site. Leur temple est une construction militaire et fortifiée en bois et pierre. Elle est peinte de multiples couleurs et ce dans la plus grande tradition gadhar. Les membres y entassent de l'équipement et des vivres. Ils sont tous en uniforme de toile sable avec des turbans. Ils portent des boucliers et des lances couleur désert et sont particulièrement entraînés à la discrétion en milieu désertique. Ce sont tous des frondeurs émérites.

Le cratère

Lors de leur découverte, les quatre mystiques se sont partagé la comète, le cratère et l'enfant. Ils ont conclu un pacte de non-agression éternel dans le cratère qui est pour eux un territoire sacré. Le cratère est très grand. À titre d'indication, il fait mille mètres de rayon. Il est divisé en quatre quartiers de taille équivalente. La comète est toujours au milieu. C'est une énorme roche cristallisée et translucide au contact étrangement chaud. La nuit, elle scintille et laisse parfois partir vers ciel des rayons de lumière. Elle irradie de puissance. Chaque territoire religieux est limité par un petit muret en briques d'une cinquantaine de centimètres. Chaque culte a entrepris la construction d'un temple pour honorer Dieu et son envoyé, Razël. Leur architecture est très différente et reflète les aspirations du culte. Sur le bord intérieur du cratère, chaque église a construit de petites maisons où les fidèles logent et se restaurent. Mais ils passent la majorité de leur temps en activité religieuse dont la principale consiste à construire, agrandir et embellir leur temple. Les Razëlites sont à l'ouest, les Fleurs étoilées au nord, le Céleste chœur de la vie à l'est et l'armée Atatounga au sud.

qu'il les a déjà vus. Ils sont arrivés ici il y a près d'une semaine et ont été neutralisés par Razël. Il ne sait pas comment l'enfant s'y prend pour " endormir les porteurs ". Puis ils ont subi l'épreuve. Abandonnés nus dans le désert, ils ont droit à un nouveau départ dans la vie. Le sort les a reconduits à leur point de départ comme un groupe de porteurs sur dix, car ils ne sont pas les premiers à subir cela. Ils sont maintenant libres d'adhérer à l'une des sectes. Le tatouage sur leur cheville est là pour leur rappeler que Razël les a vaincus. Mobula veut bien les accueillir dans son église, mais en fait comme ils ont l'air débrouillard, il a autre chose à leur proposer. Devenir ses taupes dans l'un des autres cultes. En effet, une grande cérémonie commune se prépare et Mobula aimerait bien savoir qui est derrière tout ça et comment les autres voient la chose. Il leur fournit des vêtements et des armes. Il les fait soigner par son médecin militaire, ce qui leur rend D10 pv. C'est lui qui stocke toutes les prises et conserve les animaux. S'ils acceptent, ils peuvent récupérer affaires et Chagars, tout sauf leurs armes qui sont maintenant dans les mains de Razël. Il ne leur dira pas où. Ils peuvent de plus passer la nuit sur son territoire. S'ils refusent, ils n'ont droit qu'aux vêtements et sont priés d'aller se faire voir ailleurs.

La nuit porte conseil

Enfin couchés, ils se préparent à dormir quand ils reçoivent la visite de Razël. Celui-ci leur souhaite la bienvenue dans la communauté des vrais croyants et exige qu'ils lui rendent grâce. Il est doux et avenant, mais les joueurs se sentent très mal en sa présence. Il prétend être l'envoyé

La comète et ses pouvoirs

La comète a donc emprisonné Finaldeath mais aussi Fidelia, la hallebarde qui se battait contre elle. Finaldeath est sortie indemne du choc alors que la hallebarde a perdu conscience une dizaine d'années sous l'impact. Le cimeterre vampire a l'intention de fusionner avec Razël, mais elle sait qu'elle ne survivrait pas à un autre échec. La perspective de disparaître la terrifie. Elle veut donc atteindre un niveau de puissance suffisant. De plus, elle désire conquérir le monde et dominer toutes les autres armes. Elle a donc l'intention d'organiser un grand rituel de puissance pour étendre l'influence de la comète d'un bord à l'autre du continent. Elle met donc au point son projet depuis vingt ans. Elle récupère des armes-dieux et neutralise leurs pouvoirs grâce à la comète. Elle a l'intention d'utiliser tout le mana de toutes les armes sous son contrôle pour créer une explosion de mana qui créera une gigantesque poche de magie glauque qui dévastera tout, puis, par un effet d'aspiration, enfermera la majorité du mana du continent dans son récepteur naturel, la comète. Razël est plus ou moins au courant. Si le plan marche, il risque de devenir l'être vivant le plus puissant de la planète, le dernier à posséder les pouvoirs des armes-dieux. De plus, les cultes développés dans le cratère n'auraient pas de mal à se répandre sur tout le continent pour lui permettre de dominer un empire militaro-religieux omnipotent. Ayant la puissance d'un dieu, il pourrait se faire vraiment passer pour Dieu. C'est d'ailleurs peut-être ce qu'il deviendrait.

de Dieu et se moque de chacune des armes des joueurs qui étaient " si faibles ". Il parle d'elles comme s'il les connaissait de longue date. Puis il s'en va aussi énigmatiquement qu'il est venu. Les joueurs peuvent maintenant se plonger dans un sommeil agité. Ils seront cependant affectés par le pouvoir de Prémonition de Fidélia qui n'a trouvé que ce moyen pour communiquer avec l'extérieur. Ils se verront entourant la comète avec leurs armes. Au sommet de la pierre, un homme enchaîné hurlera alors qu'ils abattront leurs armes. Puis, avant de voir la fin du rêve, ils se réveilleront tous en sursaut au même instant. L'aube se lève et déjà des chants lancinants commencent à se faire entendre venant de l'est. Ils ont enfin retrouvé tous leurs souvenirs. Ils ont été engagés par un marchand de la famille Bélou pour tirer au clair une histoire de massacre et de vengeance vieille d'une vingtaine d'années. À l'époque, une arme du nom de Finaldeath avait été impliquée. Or il se trouve que le nom de cette arme est associé aux disparitions d'armes qui ont lieu depuis quelques années dans le désert de Haâs. Les tempêtes ne pouvant pas raisonnablement être responsables d'une telle hécatombe, il devait y avoir une autre explication. C'est pour cela que les armes des joueurs ont accepté de relever le défi posé par cet épais mystère. Les joueurs ont maintenant en main suffisamment d'éléments pour pouvoir appréhender le drame qui va se dérouler sous leurs yeux.

L'enquête

À partir de ce moment, vos joueurs vont devoir se promener entre les différentes parties du cratère et comprendre ce qui se passe. Il serait hasardeux de vous livrer un plan directif de ce qui va se passer. Une chronologie semble plus appropriée.

- **jour j** : réveil des joueurs, visite de Razël qui leur propose de faire partie de son église et leur propose du Kirancone. Discours du Primus Fovilien puis partouze générale de son culte. Annonce de la cérémonie de communion avec le monde par Razël dans trois jours. Fovilien connaît la vérité sur les origines de Razël. Il est prêt à délivrer son savoir à toute personne le lui demandant. Dans la soirée, pénitence et supplice de dix membres du Chœur céleste de la vie : le spectacle est très acclamé.



- **j + 1** : arrivée dans la matinée de deux porteurs d'arme, un Vorozion avec une épée courte et une Hysnaton avec une pioche. Ils sont à la tête d'une douzaine de guerriers. L'armée atatounga les observe et les entoure sans intervenir car ils n'ont pas l'air hostiles. Les joueurs sont invités à un banquet par Mobula. Razël se téléporte à leur rencontre. La pioche détecte le danger et ordonne à son porteur de fuir du cratère. Mais il est déjà trop tard. En quelques brefs échanges, Razël plonge les deux porteurs dans le coma. Leurs armes ne semblent plus capables de les protéger. Puis il ramasse les armes et annonce qu'il va rendre grâce à Dieu au cœur des temples. Les deux porteurs sont tatoués avec de la poudre de météorite : les joueurs peuvent comprendre l'effet du tatouage ainsi. Les compagnons des porteurs sont invités au banquet où ils ont droit à un sermon sur la puissance du vrai Dieu. Ils décident de rester et de se convertir, trois dans chaque secte. Les joueurs apprennent ainsi que les armes sont enfermées quelque part dans les temples. Dans la soirée, les guerriers qui ont apparemment menti tentent ensemble d'assassiner Razël. C'est un échec. Il les assomme puis leur accorde la vie sauve s'ils lui jurent fidélité. Ils acceptent.
- **j + 2** : Mobula confie aux joueurs qu'il fait des rêves dans lesquels ils le libèrent d'un démon qui lui mange le cerveau. Le Grand Horticulteur Danouil fait une overdose et devient tout bleu. Razël intervient et le soigne en lui imposant les mains : un nouveau miracle. Un incendie se déclare dans le temple du Chœur céleste ; y voyant un signe, de

nombreux fidèles tentent de s'immoler. Le Primus annonce un court sermon de deux heures suivi d'une non moins légère sauterie pour la soirée. Razël profite de la soirée pour annoncer que, lors de la cérémonie du lendemain, chaque culte devra fournir cent volontaires pour le service de la grande communion qui soient prêts à risquer leur sang et leur âme. Pendant la nuit, de nombreux débats animent les cultes sur l'opportunité d'un sacrement commun et sur le fait que les fidèles risquent leur vie. Aux joueurs de mettre de l'huile sur le feu.

- **j + 3** : préparation le matin. À midi, Razël nu et complètement recouvert de poussière de météorite invoque Dieu entouré des quatre grands prêtres. Il utilise les fidèles rassemblés pour tirer de la puissance. Au sommet de la comète, toutes les armes qu'il a rassemblées reposent, immobiles. Il commence les sacrifices de fidèles et recouvre la météorite du sang des " saints " et s'en asperge le corps. Puis il annonce sa dernière innovation et utilise tout le mana canalisé en lui. La météorite explose en détruisant toute vie cinquante polacs à la ronde. Il a échoué mais les joueurs, leurs armes et un million d'âmes périssent dans ce qui est comparable à une explosion nucléaire.

Épilogue

Bien entendu, les choses devraient se passer autrement. Les joueurs pourront récupérer leurs armes dès qu'ils réussiront à convaincre l'un des prêtres de les leur rendre. S'ils enlèvent leur tatouage en se charcutant un peu (8 dom), ils retrouveront un contact télépathique intermittent avec leurs armes s'ils sont assez près. Elles pourront les rencarder sur Razël et Finaldeath. Pour récupérer leur pouvoir et éviter le massacre général, il faut arrêter Razël. Il ne peut être vaincu que par la ruse, en le faisant sortir du cratère où il n'a plus ses pouvoirs, ou en provoquant une révolte généralisée avec incendie et boucherie. Il est très fin et tentera toujours de retourner la situation à son profit. La meilleure solution est de demander à Fidelia de transmettre aux armes des joueurs un peu de puissance. En sacrifiant sa vie, la hallebarde pourra rendre aux joueurs toutes leurs capacités pendant dix tours. À eux de mettre KO Razël. Pendant ce temps, il risque en extrême recours d'arracher Finaldeath à la comète ce qui mettrait tout le monde contre lui.. S'il est sacrifié sur la comète tel qu'ils l'ont rêvé, Finaldeath ne survivra pas au trop plein de mana et explosera en détruisant la comète en petits fragments. Les joueurs retrouveront alors tous leurs pouvoirs, tout comme la cinquantaine d'armes présentes, qui trouveront vite des porteurs parmi les survivants des cultes. Il ne restera aux joueurs qu'à aller faire leur rapport à Bélou, une fois le danger écarté.

" La vérité enfin ! "

Nous en étions restés à la découverte d'un nourrisson par une poignée d'illuminés. Chacun fonde un culte et fait venir à lui divers illuminés de sa connaissance. Eux-mêmes ameutent leur famille. D'autres voyageurs s'associent à tel ou tel culte dans cet endroit magique et protégé de tout où la vie est agréable et ne nécessite aucun travail puisque des fruits merveilleux y poussent toute l'année et qu'il y fait toujours chaud. En fonction de ses aspirations, chacun trouve un culte à sa convenance. Et le pouvoir des cultes grandit en même temps que l'enfant, comme l'espéraient les quatre prêtres en chef. Razël fait des miracles, il est prodigieusement intelligent et fort et il apprend tout si bien. De plus, les porteurs d'armes évitent le cratère et les rares fous qui viennent s'aventurer là semblent perdre leurs pouvoirs. Ils sont dépossédés de leurs armes et devant ce miracle rejoignent la plupart du temps l'un des cultes commençant eux aussi à croire à une force supérieure et à son envoyé qui parle de mieux en mieux. Les armes vidées de leurs pouvoirs - mais pas de leur conscience - sont portées au cœur des temples et cachées dans une cavité sous la météorite que seuls les quatre prêtres et Razël connaissent. Elles sont indestructibles et retrouvent leurs pouvoirs quand on les sort du cratère.

Textes : Timbre Poste
Illustrations : Pierre Courtial

(Ces indications sont à développer)

Razël Alweg, piorad/Batranoban

180 cm 70 kg 20 ans

FO 15 **EN** 15 **AG** 15 **RA** 15 **PE** 15 **VO** 21

Compétences : attaque rapide 110 %, Esquive 80 %, tout le reste entre 20 et 100 %

Psychologie : angélique, mystique, sûr de lui, calculateur à mort

Citation : " Je suis votre sauveur ! "

Équipement : sandales, pagne en lin, turban style touareg, collier avec cinq dents de tigre !!!

Finaldeath

Cimeterre 650 pt prestige 65

Comp de c. : att. rapide +30, combi offensive, att. rapides multiples, initiative accrue + 8.

Absorption : agilité, rapidité, force, endurance. Aura d'invulnérabilité, Aura de contrôle, Bond, Chance, Composition Mercure, Communication longue distance, Détection de la vie, Illusion.

Immunité : feu, froid, maladie et poison, Peur, Téléportation, précognition de combat, Vampirisme.

Tous les désirs exacerbés !

Arme particulièrement puissante, elle peut utiliser tous ses pouvoirs trois fois plus que normalement (1x par jour = 3x). Elle ne peut transmettre ses pouvoirs à Razël qu'à l'intérieur du cratère. Elle pompe directement le mana depuis la comète.

Primus Fovilien, Derigion

169 cm 69 kg 69 ans

FO 8 **EN** 8 **AG** 8 **RA** 11 **PE** 18 **VO** 18

Compétences : attaque normale 20 %, Connaissance derigion 90 %, les autres 50 %, commandement 90 %, Lire et écrire toutes les langues du continent 100 %, astronomie 90 %

Psychologie : doux et cultivé, grandes envolées lyriques, obsédé sexuel, déteste les armes-dieux

Citation : " Je communierais bien avec cette jeune donzelle "

Équipement : toge blanche, sourire avenant

Grand Horticulteur Danouil, Thunk

160 cm 50 kg 45ans

FO 20 **EN** 20 **AG** 20 **RA** 20 **PE** 20 **VO** 3

Compétences : attaque rapide 70%, Esquive 70 %, Connaissance de la nature 80%, commandement 70 %, Lire et écrire toutes les langues du continent 50 %, raconter des histoires 60 %

Psychologie : timide, mystique, farceur, émerveillé par la beauté de la nature, complètement pété par la drogue

Citation : " Tu veux une taffe mon frère ? "

Équipement : sandalettes, robe verte, plusieurs doses de Kirancone, sourire niais

Confesseur Osmir, Batanoban

190 cm 65 kg 60 ans

FO 16 **EN** 11 **AG** 11 **RA** 17 **PE** 13 **VO** 18

Compétences : attaque rapide 100 %, Esquive 80 %, Connaissance et artisanat batranobans 80 %, lire écrire 50 %, Baratin 100 %, commandement 85 %

Psychologie : tyrannique, sadique, faux-cul, ambitieux

Citation : " Le péché doit être expié dans la douleur ! "

Équipement : chemise de bure râpeuse, robe de lin sombre avec un grand capuchon qui cache les yeux, fouet à boules de métal (dom H, initiative +3)

Maréchal Mobula, Gadhar

184 cm 79 kg

FO 18 **EN** 185 **AG** 13 **RA** 13 **PE** 13 **VO** 17

Compétences : tout le combat à 70 %, commandement à 100 %

Psychologie : raisonnable et réfléchi, autoritaire, charismatique

Citation : " La violence peut avoir son utilité "

Équipement : uniforme sable, toque en léopard, badine

UN BIEN POUR UN MAL

Cette aventure est conçue pour un groupe d'aventuriers expérimentés de niveau 5 à 7. Il est indispensable qu'il y ait un personnage d'alignement Bon dans le groupe. Enfin, il pourrait être intéressant pour la suite de cette aventure que vos joueurs ne soient pas d'un naturel trop suspicieux...





Al-Qadim ou pas

Il paraît évident qu'un tel scénario est tout particulièrement destiné aux inconditionnels de l'univers d'Al-Qadim (dont je suis). Cependant j'ai choisi d'éviter les références trop précises à ce décor de campagne en raison de la faible diffusion en France de ce produit. J'espère ainsi que les joueurs qui ne connaissent pas cet univers ne seront pas trop rebutés. Enfin, je veux croire que tous les amateurs de cet univers sauront facilement adapter les lieux et les personnages à leur décor de campagne habituel.

Il était une fois, il y a bien longtemps...

... Un terrible et puissant noble *efreeti* qui terrorisait les peuplades du désert. Ce génie du feu régnait sans partage sur le désert qu'il considérait comme sien. Il pillait les caravanes, capturait les plus belles jeunes femmes et rançonnait les nomades qui désiraient accéder aux oasis...

Mais un jour, comme dans toute bonne légende, un héros intervint pour contrer le malfaisant *efreeti*. Cet homme était accompagné d'un faible mais valeureux *dao*, un génie de la terre. L'histoire écrite a oublié les détails de l'affrontement entre Farek Azul el Moumit, le génie du feu, et Hossein el Darr, le vaillant guerrier saint, accompagné du fidèle *dao*, Mouahimin (" le protecteur "). Mais, là où l'histoire se tait, les légendes reprennent le récit du combat. Elles racontent que l'affrontement fut terrible, des parties entières du désert furent vitrifiées en raison de la fureur du génie. Mais, en définitive, le génie de la terre réussit à immobiliser suffisamment longtemps l'*efreeti* pour que son maître parvienne à le vaincre. Hossein frappa de son épée magique et les deux génies se retrouvèrent chacun emprisonné dans une pierre précieuse. Malheureusement, Hossein ne parvint jamais à retrouver ces pierres : ainsi, s'il ne put pas définitivement détruire l'*efreeti*, il ne put pas non plus délivrer son courageux compagnon qui s'était sacrifié pour lui offrir la victoire. Le guerrier finit sa vie en ermite dans le désert, après avoir passé des années à chercher en vain la pierre retenant prisonnier son ancien allié. À sa mort, un tombeau fut érigé à l'endroit où il combattit le génie du feu.

" L'histoire est un perpétuel recommencement "

Tout ceci se passait il y a des éons de cela. Nul ne sait aujourd'hui ce qu'il est advenu de la pierre contenant Mouahimin. Par contre, celle contenant Farek Azul el Moumit fut redécouverte, il y a quelques années de cela, par un puissant et malfaisant magicien du feu, Hichame el Chadid.

Grâce à ses grands pouvoirs, le sorcier parvint à prendre contact avec le génie. Ensemble ils conçurent un plan diabolique afin de libérer l'*efreeti* de sa prison. Sachant que seule une âme pure et vaillante (s'il y a un paladin dans votre groupe c'est pour sa pomme ! Sinon un autre personnage d'alignement Bon fera l'affaire) peut entrer dans le tombeau de Hossein et parvenir jusqu'à son épée (elle seule peut libérer le génie) ; ils se sont arrangés pour " motiver " cette âme pure.

Hichame a organisé un certain nombre de raids tout autour du tombeau. Il va faire en sorte que les personnages découvrent ce qui se trame (enfin, croient découvrir) afin de les pousser à récupérer les deux parties du sceau qui condamne l'accès au tombeau. De manière à ce que, finalement, croyant délivrer Mouahimin, ils délivrent Farek Azul el Moumit.

Et normalement, pour une fois, tout devrait très bien se passer pour les grands méchants.

Où l'on découvre que la curiosité est un bien vilain défaut

Pour une raison ou pour une autre, vos personnages sont en train de traverser le désert (ils accompagnaient une caravane, ils sont à la recherche d'un lieu important dans le cadre de votre campagne...). Ils finissent par arriver en vue d'une oasis, point de passage classique de cette région. Cette oasis est tenue par un marchand et ses nombreux gardes, qui y a aménagé un caravansérail afin de faciliter le repos des caravanes. Cependant, tandis qu'ils approchent du caravansérail, les personnages ne pourront déceler aucune activité typique de tels lieux (gardes qui patrouillent, va-et-vient de chameaux et de nomades...). Pas un bruit ne se fait entendre alors qu'ils arrivent aux portes du grand bâtiment de pierres blanches.

À l'intérieur, un spectacle de désolation s'offre à la vue des personnages : tous les habitants des lieux, ainsi que les hôtes de passage ont été massacrés. Un violent combat a apparemment fait rage, puis les vainqueurs ont pelé toutes leurs victimes, enfin ils ont empalé les cadavres en rond dans la cour centrale, en une grotesque et macabre parodie de danse. Dans un coin de la cour il sera possible de retrouver un tas constitué de la peau des malheureuses victimes. Tous les vivres ont été pillés, il est impossible de trouver la moindre trace d'une quelconque monture.

Si les personnages prennent le soin d'examiner le petit lac d'eau fraîche (alimenté par une source souterraine) autour duquel vit l'oasis, ils pourront remarquer que l'eau a été empoisonnée ! Il s'agit là du pire crime qui puisse être commis dans le désert. Et cela tend à prouver qu'il ne s'agit pas là de l'acte d'une tribu nomade des environs car même les plus infâmes pillards n'oseraient pas commettre un tel acte. Visiblement le massacre ne remonte pas à plus d'un jour ou deux.

Si les personnages sont venus accompagnés d'une caravane marchande, le chef de la caravane proposera de se mettre immédiatement en route pour la prochaine oasis afin de prévenir de ce qui s'est passé.

Malheureusement le même spectacle les attendra à l'arrivée. Cependant, dans ce caravansérail, le massacre ne date que de quelques heures. S'ils s'approchent discrètement, ils pourront entendre un individu siffloter, et trois autres discuter dans un langage grossier et guttural.

En entrant dans la cour, ils pourront découvrir trois ogres en train d'empaler les cadavres, tandis qu'un quatrième s'occupe de les peler tout en sifflotant. Un combat devrait logiquement s'ensuivre.

Ici aussi l'eau a été empoisonnée. Le maître de la caravane décidera de rebrousser chemin, de peur de ne pouvoir trouver de points d'eau potable plus avant.

En explorant ce caravansérail les personnages pourront trouver les appartements du chef de la garde. En ce lieu, le combat semble avoir été plus violent qu'ailleurs et de nombreux cadavres d'ogres jonchent le sol. Dans un coin de la pièce, entouré de cadavres d'ogres et de guerriers humains, se trouve le cadavre du maître des lieux. Il a le poing fermé. Au creux de sa main se trouve une petite pierre précieuse rouge de grande valeur (un diamant rouge de plus de 15 000 PO). Ce diamant ne répondra à aucune détection d'alignement, mais il semble contenir une puissante énergie magique. Les personnages viennent de mettre la main sur la prison de l'*efreeti*.

Où l'on apprend que les rêves ne sont pas toujours de bon conseil

Durant la nuit suivante, tous les personnages vont faire le même rêve. Dans ce rêve, ils seront contactés par une voix sortant de l'obscurité :

" Vaillants combattants de la lumière, je baise la terre entre mes mains et vous implore d'écouter mon histoire. Je me nomme Mouahimin, je suis un *dao*, un génie de la terre, emprisonné dans la gemme que vous avez découverte. Il y a bien longtemps, en compagnie de mon maître, le vaillant Hossein el Darr, j'ai combattu un malfaisant génie du feu nommé Farek Azul el Moumit. À l'issue de ce combat, et pour protéger mon maître, je me suis sacrifié afin que l'*efreeti* soit emprisonné. Les deux pierres qui sont nos prisons depuis lors ont été perdues jusqu'à aujourd'hui, et mon maître mourut quelques années plus tard sans avoir pu me retrouver pour me libérer.

Mais aujourd'hui Farek el Moumit est sur le point de se libérer. Des hordes de créatures immondes, inféodées à un sorcier qui lui est dévoué, sont en train de détruire les oasis entourant le tombeau de Hossein. Il désire ainsi empêcher quiconque d'accéder à l'arme qui l'emprisonna une première fois. Il semblerait en effet que le sorcier soit sur le point de parvenir à le libérer.

Vaillants seigneurs, il faut que vous vous empariez de cette arme avant lui. Mais pour cela il vous faudra réunir le sceau permettant d'ouvrir le tombeau. Les deux parties de ce sceau sont détenues par deux tribus de nomades. Si vous parveniez à unir le sceau et les tribus, il serait alors aisé de défaire une fois pour toute Farek Azul el Moumit et ses sbires.

Les deux tribus sont les Abdel-Malek et les Baran-Damar. Maintenant je me vois contraint de quitter votre resplendissante présence pour retourner à ma prison. Que l'eau du ciel tombe derrière vos pas. "

Les personnages pourront connaître la zone de déplacement d'au moins une de ces tribus, il ne leur restera alors plus qu'à se mettre en route.

Il est important de noter que, pour que la machination fonctionne, l'*efreeti* ne va jamais demander aux personnages de le libérer, de manière à ne pas éveiller leur méfiance. Il vous faudra, lorsque les sages des tribus raconteront la légende de l'affrontement, suggérer finement l'idée à vos joueurs. Leur donner le sentiment qu'il s'agirait là d'un acte bon et sage. Les laisser penser que la libération de Mouahimin pourrait être une des clés de la victoire sur Farek Azul el Moumit.

La tribu Baran-Damar

Ces nomades sont une cinquantaine à errer dans les profondeurs du désert. Ils vivent en escortant des caravanes, ainsi qu'en commerçant eux-mêmes. Sur la totalité de la tribu, une bonne quarantaine d'individus peuvent être

Danger et récompense

Jusqu'à la fin du scénario, Farek Azul el Moumit a donné l'ordre de ne pas tuer les membres du groupe qui pourront lui permettre de redevenir libre. Si vous le désirez cette protection peut ne s'étendre qu'à un personnage Bon du groupe. Enfin, bénéficier d'une telle protection ne permettra pas de bénéficier de l'intégralité des points d'expérience normalement octroyés pour avoir défait un ogre : en effet, ces derniers ne se battent pas avec férocité, il est donc normal que les personnages apprennent moins de ces rencontres que dans des situations plus dangereuses. Je vous recommande donc de diviser les points d'expérience par deux (seulement pour le joueur protégé si vous avez décidé que le reste du groupe ne bénéficiait pas de cette protection). Bien sûr, tous les combats avec d'autres créatures ou individus procureront le nombre classique de XP (contre Hichame ou l'idole vivante du tombeau).

considérés comme des guerriers (le désert aguerrit rapidement les enfants).

Il faudra aux personnages une bonne dose de diplomatie pour parvenir à les approcher sans les effrayer. Ils sont en effet sur leurs gardes depuis qu'ils ont eu à subir plusieurs violentes attaques par des troupes d'ogres se nommant les Abdelmoumit.

Ce sera aux personnages de leur rappeler l'ancienne légende concernant Farek Azul el Moumit. Les sages de la tribu se remémoreront alors les détails de l'histoire telle qu'elle est contée en introduction. Ils pourront aussi expliquer que le sceau permettant d'ouvrir le tombeau fut brisé en deux morceaux, chacun de ces morceaux allant à l'un des plus fidèles compagnons d'Hossein. Ces hommes sont les fondateurs des deux tribus. Le sceau est donc constitué de deux parties métalliques qui, assemblées, forment un cercle d'acier gravé, d'une trentaine de centimètres de diamètre. Les sages insisteront bien sur la bonté et le dévouement de Mouahimin.

Les Baran-Damar expliqueront enfin que les deux tribus sont, depuis des générations, dans un état de guerre permanent. Pour des querelles désormais oubliées, il semble difficile de pouvoir les unifier. Vos personnages auront alors à faire leurs preuves de manière à être acceptés ou devront parvenir à régler les problèmes qui séparent les tribus.

En ce qui concerne les Baran-Damar, il s'agit d'un peuple sage, et il faudra faire preuve de sagesse. Contentez-vous de susciter une discussion au sujet de la religion entre vos différents personnages (il est peu probable qu'ils aient tous la même religion). Au bout d'un certain temps, le sage de la tribu leur demandera laquelle de ces religions est la meilleure. Un acte sage serait de reconnaître à chaque religion le droit de s'exprimer (NdA : cette épreuve est basée sur une vieille légende arabe. Un calife demanda un jour à un vieux sage laquelle des trois religions, juive, musulmane et chrétienne, détenait la vérité. Le sage réfléchit puis raconta l'histoire d'un maître joaillier trop pauvre pour offrir un diamant à chacun de ses trois fils. Il fit donc deux copies parfaites et resplendissantes de son plus beau diamant. Une fois le vieil homme mort, nul ne fut plus jamais capable de savoir laquelle des trois pierres était la vraie. Mais peu importait puisque chacun des trois fils était persuadé de la détenir).

Sinon, ils souhaitent récupérer d'anciens ouvrages qui leur ont été dérobés par la tribu Abdel-Malek.

La tribu Abdel-Malek

Elle est composée de soixante personnes, dont cinquante combattants. Il s'agit de la plus violente des deux tribus. Elle est dirigée par un chef de guerre vaillant et honorable, dénommé Othman al Malik.

La destruction de nombreux points d'eau les a contraints à quitter leurs terres de prédilection. Il sera donc particulièrement difficile de les approcher car ils se méfieront grandement de tout étranger.

Au cours d'un rêve, Mouahimin (Farek Azul) expliquera aux personnages que Malek, le fondateur de cette tribu, était un guerrier violent et impulsif, et qu'il y a toutes les chances pour que les membres de la tribu aient continué à vénérer ces qualités martiales.

Ils ont découvert l'emplacement du campement d'un groupe de pillards ogres. Et ils ont décidé de mener des représailles. Les ogres sont une quarantaine, et les nomades pourront voir d'un bon œil la participation au combat d'un groupe d'aventuriers aguerris. Cette bataille devrait permettre aux personnages de se faire accepter (jouez-la de manière cinématographique, pensez à la bataille du gouffre de Helm dans *Le Seigneur des Anneaux*, laissez vos personnages parler à leurs alliés pendant la bataille, créez des occasions d'actions héroïques : sauver un jeune guerrier qui n'est autre que le fils du chef, être aidé par une séduisante guerrière...).

À l'issue de ce combat, les membres de la tribu seront probablement bien mieux disposés à l'égard des personnages, et ils devraient leur remettre sans problème leur partie du sceau.

Ils refuseront cependant de s'allier aux Baran-Damar tant que ces derniers n'auront pas accepté de laisser la fille unique de leur chef épouser Othman. Ceci permettra, dans le futur, l'éventuelle unification des deux tribus. Cependant, il faudra de fins talents de diplomates pour faire accepter une telle chose aux membres de la tribu des Baran-Damar.

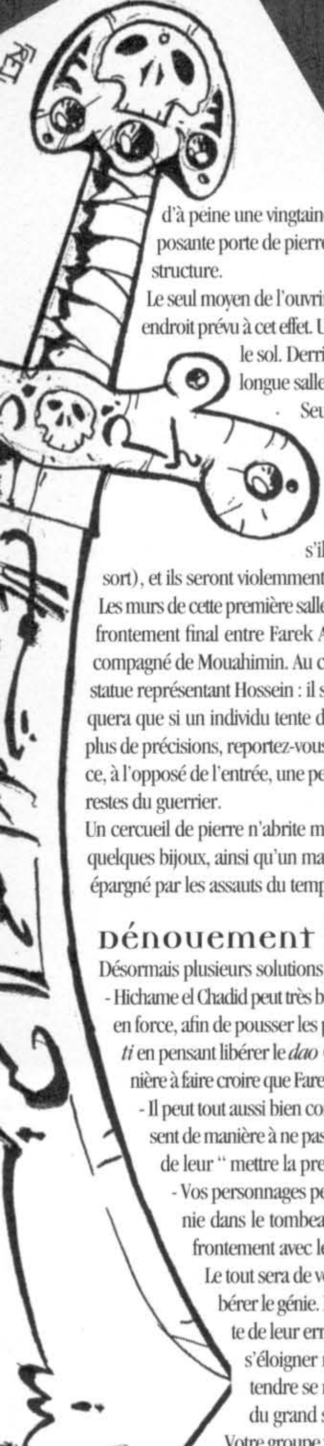
Durant cette partie de l'aventure, faites en sorte que vos personnages sympathisent avec les nomades et la manière de vivre de ces deux tribus. N'hésitez pas à rajouter quelques intrigues secondaires de votre cru de manière à rendre ces gens plus proches de votre groupe.

N'hésitez pas non plus à faire intervenir le génie. Par l'intermédiaire de rêves, il donnera des conseils, bien souvent judicieux, à vos personnages. En bref, il fera tout pour se rendre utile et sympathique.

Le tombeau de Hossein el Darr

L'endroit où reposent les restes du valeureux Hossein el Darr est des plus étranges. Il s'agit d'une petite construction de pierre située en plein cœur du désert, au milieu de dunes vitrifiées. C'est en effet à cet endroit qu'eut lieu le combat final entre Hossein et l'*efreeti*. Le tombeau en lui-même n'est pas très imposant. Il s'agit d'un bâtiment long





d'à peine une vingtaine de mètres. La seule entrée est une imposante porte de pierre qui semble faire partie intégrante de la structure.

Le seul moyen de l'ouvrir sera de poser le sceau reconstitué à un endroit prévu à cet effet. Une fois ceci fait, la porte disparaîtra dans le sol. Derrière elle, il est possible de distinguer une longue salle plongée dans l'obscurité.

Seuls des personnages d'alignement Bon seront à même de franchir le seuil du tombeau. Des personnages de tout autre alignement subiront 3-30 points de dommages s'ils essaient (moitié moins s'ils réussissent un jet de protection contre sort), et ils seront violemment éjectés à l'extérieur.

Les murs de cette première salle sont recouverts de fresques narrant l'affrontement final entre Farek Azul el Moumit et Hossein el Darr, accompagné de Mouahimin. Au centre de la salle se trouve une immense statue représentant Hossein : il s'agit du gardien du tombeau et il n'attaquera que si un individu tente de faire sortir l'arme du tombeau (pour plus de précisions, reportez-vous à la fin du scénario). Au fond de la pièce, à l'opposé de l'entrée, une petite porte donne sur la pièce abritant les restes du guerrier.

Un cercueil de pierre n'abrite maintenant plus que quelques cendres et quelques bijoux, ainsi qu'un magnifique cimeterre qui semble avoir été épargné par les assauts du temps.

Dénouement ?

Désormais plusieurs solutions s'offrent à vous.

- Hichame el Chadid peut très bien décider d'attaquer les tribus nomades en force, afin de pousser les personnages à réagir et à libérer l'*efreeti* en pensant libérer le *dao* (il peut aussi invoquer un *efreeti* de manière à faire croire que Farek Azul el Moumit a finalement été libéré).
- Il peut tout aussi bien continuer à agir tel qu'il l'a fait jusqu'à présent de manière à ne pas donner les sentiments aux personnages de leur " mettre la pression ".
- Vos personnages peuvent très bien décider de libérer le génie dans le tombeau, afin d'y laisser l'épée et d'éviter l'affrontement avec le gardien.

Le tout sera de vous arranger pour qu'ils finissent par libérer le génie. Dès ce moment-là, ils se rendront compte de leur erreur. Ils pourront voir l'*efreeti* moqueur s'éloigner rapidement en volant. Ils pourront l'entendre se moquer d'eux et les remercier bien bas du grand service qu'ils lui auront rendu...

Votre groupe vient de libérer un terrible mal sur le désert et ses habitants. Mais il leur est peut-être possible de le réparer. Ils disposent de l'arme qui emprisonna le génie une première fois, ils ont unifié les tribus nomades... Peut-être ne leur reste-t-il plus qu'à retrouver le joyau dans lequel est emprisonné le vrai Mouahimin, afin de mettre définitivement un terme aux actions malfaisantes de Farek el Moumit et de ses serviteurs ? Mais ceci est une autre histoire.

Auteur : Geof.
Illustrations : Régis Donsironi

LES PROTAGONISTES

Farek Azul el Moumit (Farek Azul "le tueur")

Ce génie est un noble *efreeti* de la pire espèce. Il est intelligent et rusé, méticuleux et infiniment patient. Contrairement à nombre de ses congénères bien plus impulsifs, ce génie du feu a pour habitude de planifier longuement la moindre de ses actions. Tout ceci concourt à en faire un adversaire redoutable. Ses caractéristiques sont inutiles dans le présent scénario car il n'y a aucune chance qu'il soit amené à affronter les personnages. De plus, il s'agit d'un noble *efreeti*, une créature à la puissance terrifiante : il serait étonnant que des personnages soient assez téméraires pour affronter une telle créature sans s'y être soigneusement préparés au préalable (et sans avoir acquis quelques niveaux supplémentaires).

Hichame el Chadid (Hichame "le majestueux")

Magicien du feu, humain, 12e niveau

For. 15 / Dex. 16 / Const. 16 / Int. 18 / Sag. 13 / Cha. 15

Classe d'armure : 2 (bracelets de défense CA 4) / Al. NM / PV. 52 / Capacités spéciales : sorts, objets magiques (au moins un de chaque type : bâton, arme, parchemin...), ses sorts de feu infligent +1 pt de dommage par dé, +6 à son jet de protection contre les attaques de type feu, -2 pts de dommages par dé des attaques de type feu (minimum : 0 par dé) / Résistance magique : aucune

En ce qui concerne ses sorts ainsi que son équipement, je vous laisse libre choix, sachant qu'il favorisera bien évidemment les sortilèges à base de feu. Pour ce qui est des objets magiques, à vous de voir en fonction de la puissance de votre groupe, ainsi que des risques qu'il parvienne à défaire ce magicien. Si vous les en estimez capables, prenez alors garde à ce que vous allez leur donner, tout en gardant présent à l'esprit que ce magicien est tout de même du 12e niveau.

Hichame s'est intéressé très jeune au récit légendaire de la bataille entre le noble *efreeti* Farek Azul el Moumit et le noble guerrier saint Hossein el Darr. Il lui fallut ensuite plusieurs années pour parvenir à retrouver la gemme dans laquelle était enfermé le génie. Tout deux ils conçurent la machination dans laquelle vont être entraînés les personnages.

C'est un individu séduisant et bien fait de sa personne, il est âgé de 41 ans. Il est toujours vêtu de tenue aux couleurs " chaudes " (jaune, orange, rouge...). Tout comme ses serviteurs ogres, il a reçu l'ordre de ne pas tuer les personnages, et il fera tout pour le respecter, à moins que sa vie n'en dépende.

Guerrier nomade

Guerrier humain 3e niveau

CA. 6 / PV. 25 / TACO. 18 / #AT. 1 / Dégâts en fonction de l'arme utilisée +3 (Force) / Al. variable (Loyal, Neutre ou Chaotique / Bon ou neutre)

Ils sont généralement équipés d'une armure en cuir renforcée, d'un bouclier, d'une lance de cavalier légère, d'un arc composite, d'un cimeterre et d'une *jambiya* (dague incurvée à double tranchant des nomades du désert, Dgts. 1d4 / 1d4)

Ce profil, correspond à celui des guerriers nomades classiques (homme ou femme) ; les chefs et les personnalités de chaque clan pourront être de niveau 5 à 9.

Les Abdelmoumit (les "serviteurs de celui qui tue")

Ogre

Intelligence faible / Al. LM / CA. 3 / DV. 4+1 / PV. 30 / TACO. 14 / #AT. 1 / Dégâts de l'arme +6 (en raison d'une Force de 18/00) / Taille : Grande (2,20 m) / Moral 12 / XP. 420

Ils sont généralement équipés de javeline, d'un grand cimeterre et d'une lance de cavalier lourde.

Ils tenteront toujours d'éviter de combattre les PJ, mais s'ils y sont contraints, ils accepteront stoïquement de succomber sous les coups de leurs adversaires tout en faisant semblant de combattre réellement (ils pourront néanmoins blesser leurs adversaires, histoire de faire " plus vrai "). Ils préfèrent de loin mourir en combattant ainsi, plutôt que de subir le courroux de leurs flamboyants maîtres, Farek Azul el Moumit et Hichame el Chadid.

Le gardien du tombeau

Idole vivante (cf. l'appendice Al-Qadim au *Monstrous Compendium*)

Semi-intelligente (3) / Al. NM / CA. 4 / DV. 16 / PV. 96 / TACO. 5 / #AT. 1 / Dégâts : 4-32 / Capacité spéciale : charme au toucher (jet de protection à -4) / Défense spéciale : arme +3 ou plus pour être touchée, immunisée contre la plupart des sorts / Taille Grande (3m50) / Moral 20 / XP 16000

Attention ! cette créature est proprement monstrueuse et c'est voulu. Elle n'est pas censée empêcher les gens d'entrer à l'intérieur du tombeau, mais empêcher l'épée d'en sortir. Elle prend le double de dommages si elle est frappée par l'épée d'Hossein (qui frappe à +4 au toucher). Cette créature n'est, par contre, pas très rapide et il sera aisé de la distancer dans le désert (particulièrement à l'aide de montures). En revanche, elle connaîtra toujours la localisation de l'épée, et continuera à la suivre afin de la ramener au tombeau. Le seul moyen d'éviter cela sera de se débarrasser de l'épée ou de l'idole.

La lame resplendissante de la sublime prison éternelle

Ce cimeterre était l'arme de Hossein el Moumit, vaillant guerrier saint des temps anciens. Sa fonction a toujours été de combattre les génies malfaisants. Le noble sacrifice de son porteur ne fit qu'amplifier l'énergie magique de cette lame.

Il s'agit d'une épée +2, tueuse de génie. Elle octroie un bonus de +4 au toucher et aux dommages contre tous les types de génie. De plus elle bénéficie de pouvoirs particuliers contre les *efreet*, les génies du feu. Contre de telles créatures, elle octroie un bonus de +4 au toucher, elle inflige le double de dommages et, sur un 20 naturel, l'*efreeti* doit réussir un jet de protection contre sort avec un malus de 5 ou se retrouver emprisonné dans la plus proche gemme aux alentours. Seul un coup de cette épée sur la gemme permettra de délivrer le génie.

Il est important de noter que si le porteur de l'arme ne porte pas de pierre précieuse d'une valeur suffisante sur lui (au moins 1 000 PO), il risque fort de ne pas savoir où se retrouvera enfermé le génie (cela peut aller jusqu'à plusieurs kilomètres de distance si aucun joyau n'est présent dans les environs immédiats).

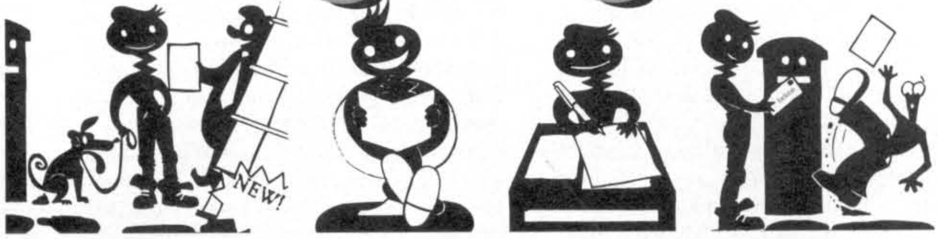
Inutile de dire que cette arme est très puissante, mais aussi que si les *efreet* venaient à apprendre qu'elle est à nouveau en circulation, ils feraient tout ce qui est en leur pouvoir (ce qui n'est pas peu de chose !) pour la neutraliser.

Courrier

on a reçu ça...

backstab

Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle



" (...) Dans votre numéro 12 je vois la publicité du jeux PC *Deo Gratias* qui selon les propos de la pub je cite : "Un jeu de stratégie divine pour tous ", " Le choix de votre apparence et de vos pouvoirs divins ", enfin un jeu pour se mettre dans la peau d'un dieu. Donc j'économise pour m'acheter ce chef d'œuvre de Cryo. Entre-temps, j'achète un de vos confrère PC-Jeux. Mais à ma plus grande surprise il est noté 9% ! Ce magazine le note ainsi : - les plus : rien ; - les moins : tout le reste. Alors backstab, qu'en pensez-vous ? (...) "
Cyril de Libourne

Mon Cycy,

Tu es un grand garçon, tu as un cartable, tu vas à la grande école, ton corps change et il est temps que ta tête change aussi, parce que plus on attend, plus c'est dur. Quand tu me demandes de t'expliquer pourquoi une pub dit que Deo Gratias *est un jeu super alors qu'une critique d'un magazine de jeux vidéo le présente comme une grosse daube bien faisandée, moi je me demande comment je dois le prendre. Ta veine c'est que, dans le fond, je suis pas le mauvais gars, alors je vais tout de même faire l'effort de t'expliquer, et avec des mots simples.*
Le but de toute publicité est d'appâter le chaland en lui faisant miroiter les incomparables bienfaits qu'il peut retirer de l'acquisition d'un produit quelconque, du pack familial de yaourts Vominova, avec des vrais morceaux de vomissure dedans, au jeu vidéo Deo Gratias, *avec des vrais morceaux de jeu dehors. Si l'objectif d'une pub était de faire connaître la vérité aux honnêtes gens, l'encart de* Deo Gratias *aurait dit : " Un jeu de stratégie post new age assez compliqué et pas fini de tester, réservé à tous ceux qui aiment bien jouer à se faire chier ", et non pas " Un jeu de stratégie divine pour tous ".*
Ça c'est la pub. Ensuite il y a les critiques. Un journaliste reçoit un produit, Deo Gratias *par exemple, l'installe sur son ordinateur, passe quelques heures à rebooter sa machine, puis livre une opinion personnelle, plus ou moins pertinente selon ses talents de journaliste et plus ou moins objective selon les talents de son chef de pub. Fondamentalement néanmoins, le journal a tout intérêt à ne pas trop pipoter ses lecteurs s'il veut continuer à en avoir.*
Conclusion : acheter un jeu en se fiant à sa pub, c'est à peu près aussi con que de signer un contrat d'assurance sans le lire. Tu mets toutes les chances de te faire niquer de ton côté.

" (...) J'aurais voulu avoir l'avis de tout le monde, de l'équipe ou des lecteurs sur une chose. Je vais peut-être me répetter, mais pourquoi ne pas faire une rubrique sur les différents persos préférés des lecteurs. Comme ça je pourrai ridiculiser ce stupide nain de " Gorog " qui gagne *Baldur's Gate* et pas moi... pas juste...
Et je ne dirai qu'une chose : Pas bô Troll et nain (bécil !) "
Cyrid, Grand guerrier Uak.

Cher Grand guerrier Uak,

Quel honneur pour moi de répondre à un grand guerrier Uak en personne. Je vais faire gaffe à pas trop raconter de conneries. Tu me demandes de prendre l'avis de tout le monde, de l'équipe et des lecteurs. Vu que c'est pour un guerrier Uak, je suis bien obligé. Bon j'y vais.
Pouf pouf ça y est, j'ai demandé à tout le monde. Bon, ça va pas être possible pour le moment, c'est à cause de l'argent... j't'expliquerai.

Cheers,
Alors, bien sûr, que Mad Oak a (en partie) raison de préciser ce qu'il explique (Backstab 14), même s'il caricature quelque peu.
Alors, bien sûr, qu'on a le droit de bafouer l'esprit du jeu de rôles en le réduisant à plusieurs tonnes de dés (pipés ou pas...), un gros sac de bastons et 3 énigmes à 2,50 francs (piquées sur un jeu d'aventures CD-Rom, les énigmes).
Alors, bien sûr, qu'on a le droit d'être choqué par la présence (justifiée ou non) d'un extrait de *American Psycho* dans une revue de JdR. L'humour difère selon les individus, Dieu merci.
Bien sûr, Backstab a le droit d'éviter de répondre aux courriers intelligents (Mad Oak encore, par exemple), pour s'étendre avec ostentation sur des réponses inutiles et méprisantes (celle faite à Fred. Mestre, in n°14), et feindre le solidité d'une entreprise multinationale pour toute circonstance atténuante. De toute façon, on est toujours le con de quelqu'un...
Ceci dit, a-t-on le droit de promettre des cadeaux (abonnement) pour ne jamais les expédier et se contenter de renvoyer un chèque de dédommagement sans le moindre mot d'excuse ?
A-t-on le droit " d'oublier " d'expédier les numéros 12 et 13 à un lecteur qui a payé pour 6 numéros par an ?
A-t-on le droit d'omettre de publier cette lettre ?

P.S : si jamais vous publiez cette missive, vous voudrez bien imprimer mon adresse pour d'éventuelles correspondances avec les lecteurs intéressés...
AGITATO
Résidence Li passeroun n°4
150, avenue Gaston Berger
13090 Aix en Provence

Agitato dans ta tête,

Tu n'as pas reçu les exemplaires de Backstab qui t'étaient dus, on s'excuse (sauf moi parce que je m'en tamponne les coucougnettes d'une force peu commune), mais une enquête est en cours pour trouver le coupable. Il sera impitoyablement privé de Danette jusqu'à ce que mort s'ensuive ou qu'il répare sa faute, au choix.
*Pour le reste, j'ai bien envie d'être laconique et grossier, mais on va encore dire que je suis laconique et grossier (ne niez pas, j'ai les noms). Je serai donc laconique et vulgaire, pour changer. Tu n'aimes pas les scénarios ? Ne les lis pas. Tu es choqué par l'extrait d'*American Psycho *? Change de monde. Tu es le con de quelqu'un ? Bien fait pour ta gueule. Tu t'es abonné à Backstab alors que tu détestes ? Fume un truc moins fort.*

Le bêtisier, le retour

" Un cheval qui fait pataclop, pataclop, parce qu'il est non-fumeur. "

" Donné c'est donné, mais remboursé c'est pareil. "

" C'est un couple avec deux enfants environ. "

" L'asile, c'est un truc de fou. "

" Je vous expliquerai quand vous aurez compris. "

" Les mecs qui ont pas de jambes, ça court pas les rues. "

Merci à Florian et à la Roken Rôles Team.

Courrier

Propositions

Hello,

(...) Ça n'est pas la première fois que je souhaite réagir devant tel ou tel détail, mais c'est votre encadré sur les fédés ou prétendues telles qui m'a décidé. Deux sujets donc : vous et nous.

(...) Comme Croc le faisait parfaitement remarqué dans le n°4, les véritables joueurs, c'est-à-dire ceux qui continuent à considérer le jeu de rôles comme un jeu, et non comme un pseudo affirmation de soi (...) sont mis à rude épreuve. (...) J'ai la chance d'avoir chaque année l'occasion de participer à une convention de JdR qui se prétend la plus importante de France. J'espérais bien trouver des joueurs ouverts, un peu touche-à-tout, prêts à me faire partager leur passion pour tel ou tel genre. Las ! Aux provocateurs pitoyables qui vous regardent de travers parce qu'ils ne jouent qu'à l'Unique jeu de la mort, il faut opposer les intégristes qui ne jurent que par le Zobbie, leur mégadeck type 1...(...) La question reste : pourquoi ? Pourquoi les conventions deviennent des bordels commerciaux ? Pourquoi les fédés s'entendent si mal ? Pourquoi les magazines se désolent devant la teneur de leur courrier ? La réponse — la mienne s'entend — est simple : c'est la faute aux joueurs !

(...) Ce sont eux qui préfèrent se terrer dans leur club de quartier (les dits clubs sont bien souvent des bandes de potes qui se gardent bien de se faire de la pub et d'aller vers les nouveaux joueurs — coup de chapeau cependant au difficile travail des rares exceptions qui arrivent à faire du JdR un jeu abordable, à force d'efforts et d'initiations) et qui jalousent le JdR comme un privilège réservé à l'élite, qui se sentent " différents " de tous ces nazes au balai dans le cul parce qu'ils invoquent des démons à tour de bras (...), à claquer des cent et des mille pour leur mox fétiche, à ne jouer qu'à *Château Falkenstein* parce que " le reste ça n'existe pas ", sic.

Mes idées sont les suivantes : premièrement, ces joueurs sont bruyants, mais ils ne sont pas légions, juste un peu impressionnant au début. La majorité des joueurs est capable de comprendre que *AD&D* reste une référence, que *Magic* est une révolution doublée d'un excellent jeu, que si les membres du staff GW sont des voleurs *Battle* reste quand même une superbe réussite, que les jeux vidéo sont une ouverture intéressante et que les autres jeux, *Vampire*, *MECCG*, *Demonworld*, et tous les autres, préparent l'avenir et participent à la richesse de ce que ce même Croc appelait, dès le numéro zéro, la culture rôliste (*NDB : il s'agissait en fait d'un excellent édito de l'excellent Ben*). C'est cette culture que finalement beaucoup possèdent, qu'il faut défendre, et pour ça il faut se décider à la répandre et s'en donner les moyens.

Deuxièmement, arrêtez de vous prendre la tête. Le JdR et le crime, le JdR et le sexe, le JdR et la religion, c'est beau, c'est très intéressant, malheureusement un peu hors de propos et dramatisant. Sans critiquer le contenu de vos articles — d'excellente qualité au demeurant — sur ces sujets, ils ne convaincront pas les détracteurs du JdR, rassureront peu les parents des jeunes joueurs, et les lecteurs de Backstab sont déjà convaincus de tout ça — du moins je l'espère. Je le répète encore : le JdR n'est pour moi qu'un jeu, et le fait d'être catholique pratiquant ne m'empêche pas d'éclater des anges dans *INS/MV* ou de violer la gamine de l'auberge devant sa mère si vraiment je dois jouer le rôle d'un barbare sans scrupule. (...)

Troisièmement et enfin, défendre la culture rôliste, c'est bien beau mais comment ? Et c'est là qu'interviennent nos idoles, nos ambassadeurs, nos héros : vous !

(...) C'est le JdR qui vous fait vivre en grande partie, ça doit vous tenir à cœur non ? Vous êtes les seuls joueurs qui ayez les moyens de toucher un grand nombre d'entre nous, parmi lesquels certains pourraient se réveiller si vous les asticotiez. Pas question pour ça de démocratiser Backstab. Mais n'empêche, Croc, Tessier, Guiserix sont des figures emblématiques du JdR français, et qu'on soit ou non d'accord avec leurs idées, si eux décident de lancer une fédération, avec les moyens de Backstab et Casus à l'appui, les joueurs suivront. (...) Vous vivez dans ce monde 24h/24, vous connaissez les éditeurs. Vous êtes plus à même que n'importe qui de préciser l'état du JdR et des joueurs et si vous acceptez de consacrer à cet effort un peu plus que les deux pages habituelles du courrier des lecteurs, ce sera peut-être le coup de pouce que bien des joueurs, dont je suis, attendent.(...)

Jean Cyrille Renaud, de Nancy.

Cher toi,

Merci tout d'abord pour cette longue lettre (cinq pages dactylographiées, record battu) qui démontre qu'il reste encore quelques joueurs en France normalement équipés d'un cerveau en état de marche et désireux de s'en servir pour faire avancer le schmilblick.

Je reprends donc tes propositions constructives et je les détruis gentiment, pour ton bien, parce que malheureusement dans la vraie vie, ça ne se passe pas comme ça.

Tout d'abord, tu veux répandre la culture rôliste. Bien. Parfait même. C'est ce que tous les professionnels de la profession font depuis vingt ans avec les moyens dont ils disposent, moyens qui, contrairement à ce que tu sembles imaginer, sont extrêmement limités. Le jeu de rôles n'est pas et ne sera jamais un marché de masse : il concerne tout au plus quelques milliers de jeunes gens en France grâce auxquels sept ou huit éditeurs survivent tant bien que mal. Communiquer efficacement sur le jeu de rôles supposerait des moyens financiers correspondant grosso modo aux bénéfices cumulés de tous les éditeurs français. Oublie.

Sur le deuxième point, notre position est aussi simple que claire : qui répondra aux attaques lancées contre nous si nous ne le faisons pas ? Nous avons par ailleurs la faiblesse de croire que ces articles fournissent à nos lecteurs les arguments grâce auxquels ils pourront à leur tour s'opposer efficacement à leurs détracteurs.

Dernier point enfin, le culte de la personnalité érigé en arme de guerre pour fédérer le milieu. Effectivement, Croc, Guiserix et quelques autres sont connus des rôlistes et connaissent également bien les éditeurs. Ils pourraient donc se servir de cette aura pour rassembler les rôlistes. C'est à la fois mal connaître le fonctionnement d'une économie libérale et celui d'un cerveau adolescent. Tu oublies en effet que tes idoles travaillent pour des éditeurs qui sont en concurrence. Si ces derniers ont effectivement et collectivement tout intérêt à ce que le marché qui les porte se développe, ils cherchent aussi et surtout à en manger chacun la plus grosse part. Ultime nœud gordien, les rôlistes eux-mêmes qui, tu ne l'ignores pas, sont dans leur immense majorité des adolescents. Aux problèmes relationnels propres à cet âge que l'on dit ingrat s'ajoutent, pour les rôlistes sans doute plus que pour les autres, les difficiles rapports au monde. Faire du jeu de rôles, c'est chercher le rêve pour fuir la réalité. Il ne faut donc pas trop leur en demander...





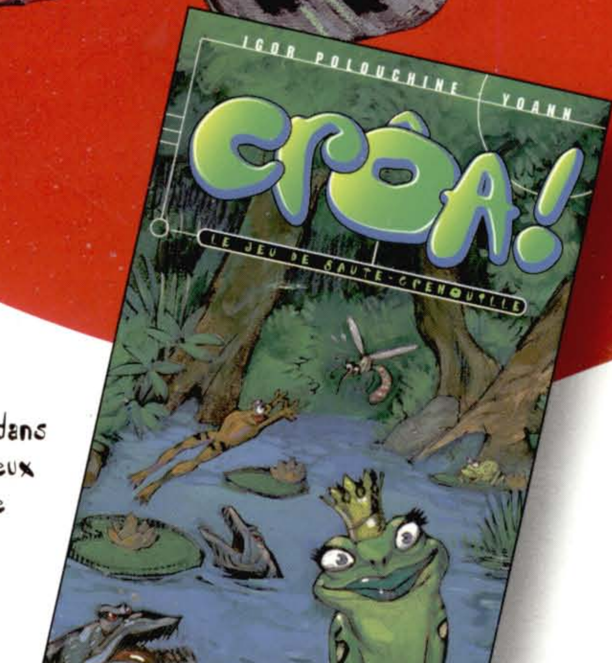
Crôa,

LE JEU DE SAUTE-GRENOUILLE !

Crôa est un jeu convivial et drôle qui vous plongera dans l'univers des grenouilles. Avec votre reine et ses deux servantes bondissez à la découverte des secrets de votre territoire, à la recherche de mâles pour vous reproduire et de moustiques pour vous déployer plus rapidement.

Pour gagner, vous devrez prendre le contrôle de l'étang en éliminant les reines concurrentes afin d'asseoir la suprématie de votre colonie.

Mais saurez-vous éviter les nombreux dangers qui vous guettent, des brochets dissimulés sous les nénuphars aux grenouilles adverses...



Jeu de cartes édité par Halloween Concept
7 rue de paradis, 75010 Paris - halloween.lotus@wanadoo.fr

Halloween Concept